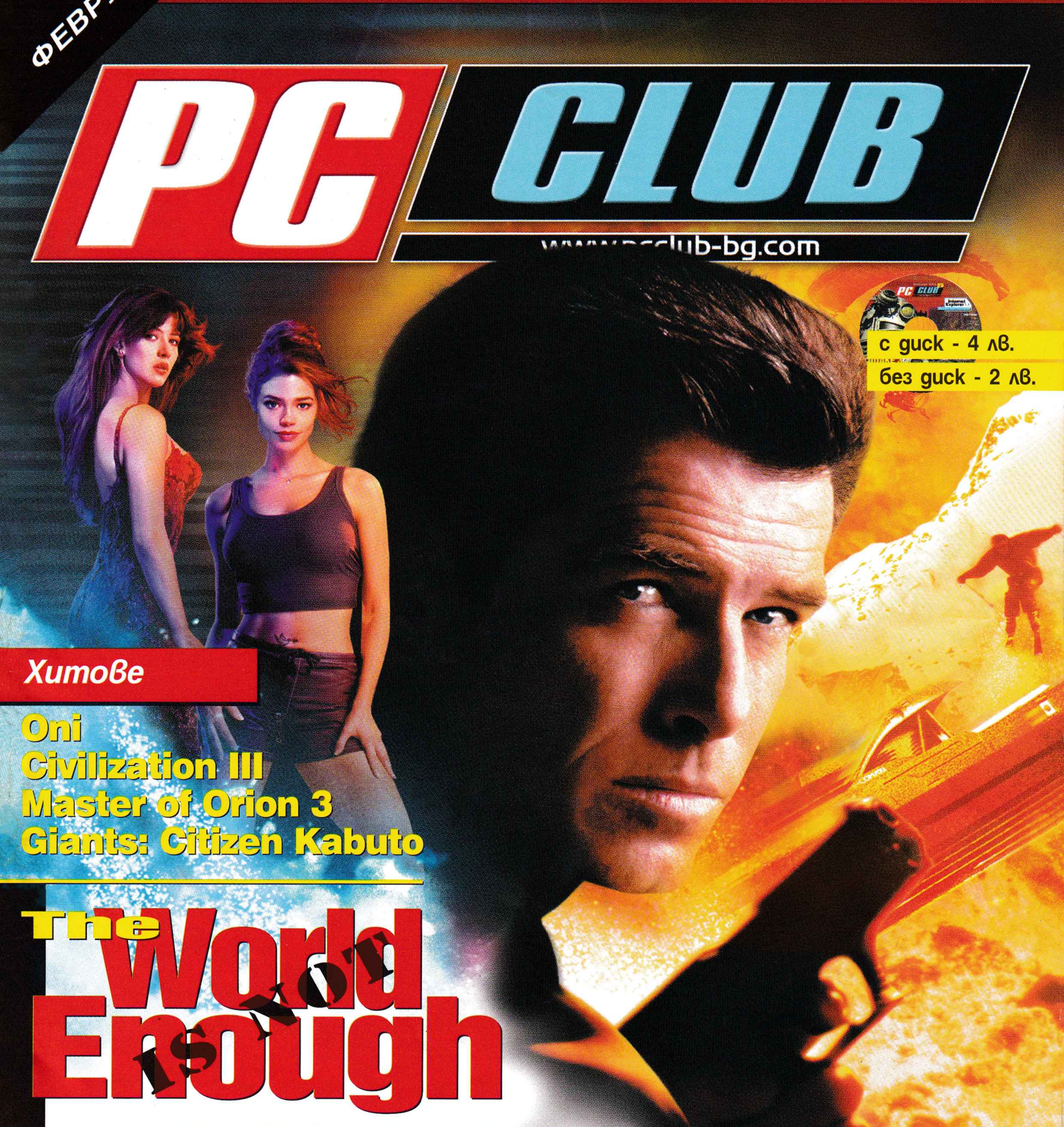
5
ФЕВРУАРИ 2001

**В БРОЯ:** GTA 3, Midnight GT, Screamer 4x4, Disney's Dinosaur, The Moon Project, Quake III: Team Arena, Legend of the Prophet and the Assassin, B17 Flying Fortress, Carmageddon TDR 2000: Nosebleed Pack, Star Trek Starfleet Command 2, Kingdom Under Fire, Gunlok, Mission Humanity, Trans, Traitors Gate, Dave Mirra's Freestyle BMX, Jetboat Supechamps 2, Gold & Glory: The Road To Eldorado, Samurai Showdown 4, Hellboy

# PC CLUB

www.pcclub-bg.com



с диск - 4 лв.
без диск - 2 лв.

## Хитове

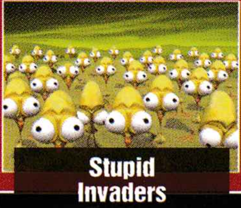
**Oni**
**Civilization III**
**Master of Orion 3**
**Giants: Citizen Kabuto**

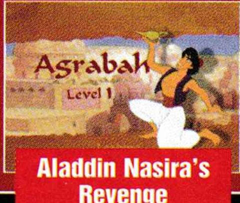
# The World IS NOT Enough

## Multimedia Club

Creative PlayCenter
Force Feedback
Най-добрите мишки

## Game Club


Stupid Invaders



Aladdin Nasira's Revenge

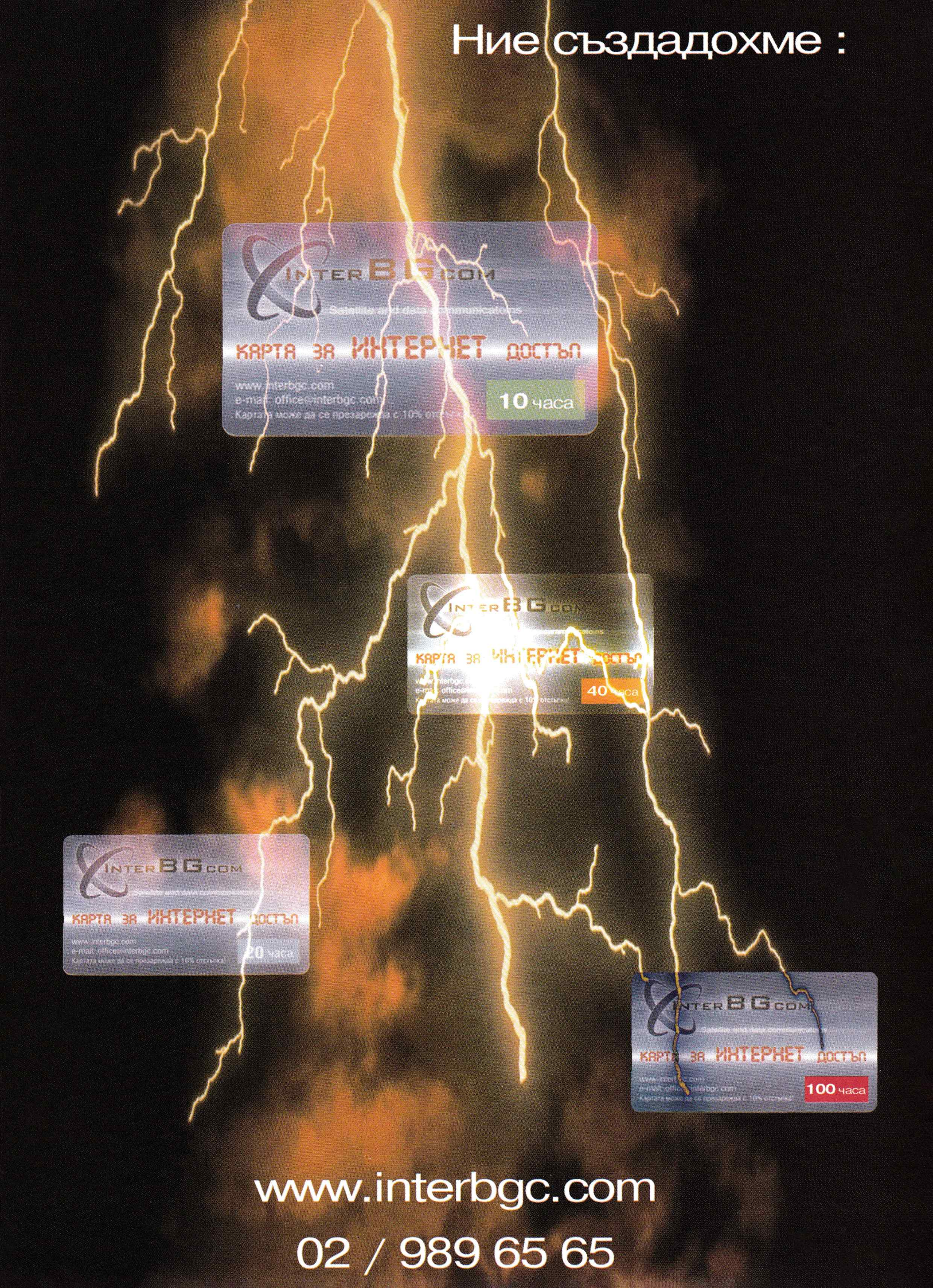
The Patrician 2

## Големи постери

Rollcage 2

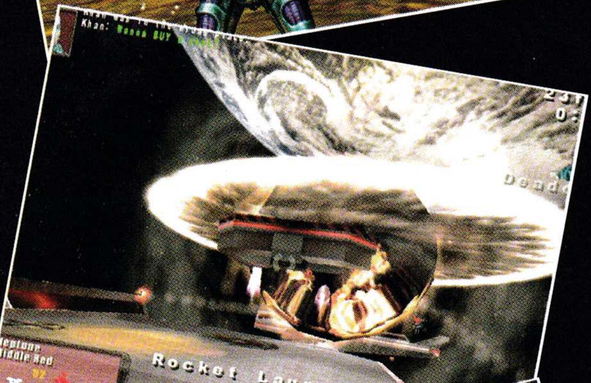
Giants

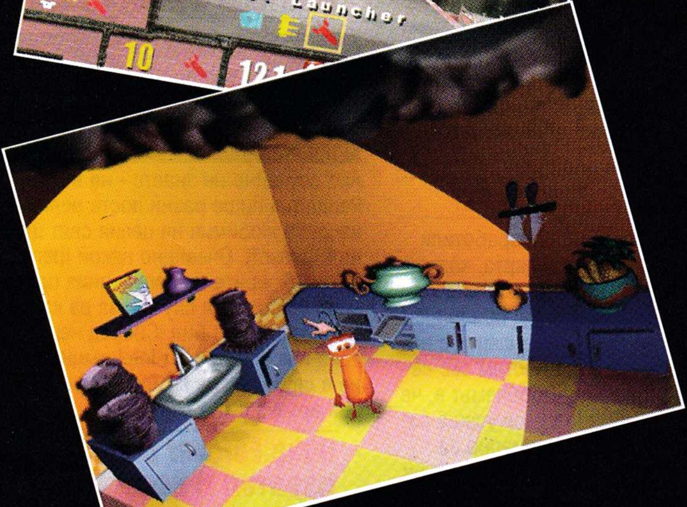
Ние създадохме :


InterBGcom
Satellite and data communicatoins
КАРТА ЗА ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП
www.interbgc.com
e-mail: office@interbgc.com
Картата може да се презарежда с 10% отстъпка!
10 часа
40 часа
20 часа
100 часа

www.interbgc.com

02 / 989 65 65





# PC CLUB

www.pcclub-bg.com

## News Club

PC Club Express ....................4
Civilization III ....................4
Master of Orion 3....................6
GTA 3 ....................8
Midnight GT ....................9

## Game Club

### ■ Hotspot

Giants: Citizen Kabuto ....................14

### ■ ТЕМА НА БРОЯ

**Новите екшъни на Electronic Arts**

The World is Not Enough ....................34
C&C: Renegade....................36
Clive Barker's Undying ....................36

### ■ Review

The Patrician 2....................10
Screamer 4x4 ....................16
The Moon Project ....................17
Quake III: Team Arena....................18
Stupid Invaders....................20
Legend of the Prophet and the Assassin ....................22
B-17 Flying Fortress ....................24
Samurai Showdown 4....................25
Oni ....................26
Carmageddon TDR 2000: Nosebleed Pack ....................27
Star Trek Starfleet Command 2 ....................28
Kingdom Under Fire....................30
Gunlok ....................32
Mission Humanity ....................33
Trans....................37
Traitors Gate ....................38
Dave Mirra's Freestyle BMX....................40
Jetboat Supechamps 2....................41
Gold & Glory: The Road To El Dorado....................42

### ■ Recycle.bin

Hellboy ....................44

### ■ Junior

Disney's Dinosaur....................46
Aladdin Nasira's Revenge ....................47

### ■ Hall of Fame

Ween: The Prophecy ....................48

## Fan Club

Mailbox ....................49
PC Club Uncensored....................50
Charts ....................52
Интервю с Dan Electro ....................54

### ■ format c:

Life - The Game....................53
CD Club/Абонамент/PC Club 6....................66

## Multimedia Club

### ■ Web Guide

Microsith.com, movieheadlines.com....................55
Netscape 6 ....................56
Creative PlayCenter 2 ....................57
Mobile: PSION....................58
Force Feedback Устройства ....................60
MS SideWinder ForceFeedback Wheel ....................61
Mouse RoundUp....................62
Hardware News....................64
Най-доброто от 2000 г. ....................65

PC CLUB
www.pcclub-bg.com

**PC CLUB ONLINE** ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

**Главен редактор** - Никола Дърпатов
**Зам. главен редактор** - Генко Велев
**Отговорен секретар** - Иван Георгиев

**Редактори:**
Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев,
Георги Даскалов, Никола Икономов

**Уебмастър** - Станил Божков
**Сътрудници:** Николай Ананиев,
Иван Иванов, Даниел Неделчев

**Адрес:** 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: „Образование и наука" ЕАД, Продажби: 9602226 Издава „PC Club" ООД

# PC Club E

# Electronic Arts щурмуват нови пазари

*Една от темите на новата година е инвазията, която планира гигантът Electronic Arts при first person shooter-ите. Само в рамките на няколко месеца геймърите ще получат три превъзходни игри, които могат да променят изцяло облика на жанра. Именно това е основната тема на първия брой на "PC Club" през новото хилядолетие.*

*В този брой имаме по-големи плакати, повече страници с още гореща информация за най-големите хитове през месеца, чийтовете вече са на отделни картончета, така че да бъдат под ръка винаги, когато потрябват в напечена ситуация. Отново сме се постарали да направим и разни ексклузивни неща. В броя ни гостува Дан Електро - главният редактор на едно от най-големите американски списания за игри "Game Pro". Освен че даде специално интервю за PC Club, Дан любезно се съгласи да ни предостави и своите впечатления от хита на месеца Giants.*

*Нашият клуб се уголемява не само като обем на списанието. От този брой към екипа се присъедини Даниел Неделчев. А и не само той :-) В новата ни рубрика PC Club Uncensored ще намерите първите читателски статии, които подбрахме от получените за конкурса, обявен в брой 4. Нашата идея е рубриката да стане постоянна и в бъдеще да заема още по-почетно място в списанието, така че чакаме вашите статии за любимите и за омразните ви игри!*

*Екипът на PC Club*

## Нови подробности за Anno 1503

Sunflowers обявиха нови детайли за своя задаващ се хит Anno 1503. Бойната система на играта е променена по такъв начин, че защитаващите крепостти единици вече ще могат да се движат свободно по крепостните стени и така да оказват по-ефективен отпор на нападатели. Самите обсаждащи единици трябва да използват специални приспособления, за да могат да се катерят по крепостните стени, а портите на укрепленията ще могат да бъдат разрушавани само с помощта на стенобойни машини. Играта се очаква да излезе към края на пролетта.

## X-Box може и да закъснее

В началото на януари лично Бил Гейтс направи грандиозно представяне на X-Box в Лас Вегас. Въпреки цялата шумотевица и показаните първи прототипи на конзолата обаче, тя може и да не се появи тази година, каквито бяха предварителните планове. Причината е в технически проблеми с видеочипа, който поне на този етап не работи стабилно на желаните 250 Mhz. От Microsoft изрично подчертаха, че нямат намерение да повтарят грешките на конкуренцията и да пускат на пазара полуготови продукти, които не отговарят на предварително обявените спецификации.

## Подобрен MP3 формат

Thompson Multimedia са разработили нова версия на MP3-стандарта, която позволява познатото от сегашните MP3-ки на 128kbit качество при двойно по-малък обем. Новият стандарт се нарича MP3Pro и ще е съвместим със сегашните MP3-плейъри. Проблемът е, че подобреното качество ще се усеща само при разработвани специално за MP3Pro програми и хардуерни плейъри. Засега от Thompson не са обявили кога ще пуснат MP3Pro официално.

## Още Tomb Raider филми

Дори първият филм за Лара още не е готов, но шефовете на Paramount толкова са харесали идеята, че вече трескаво се мисли над евентуални продължения. Според слуховете режисьорът Simon West вече е подписал договор за още 2 филма от поредицата. Същото важи и за изпълнителката на ролята на Лара Крофт - Анджелина Джоли.

## X-Com: Alliance отложен

Базираната на Unreal Engine игра отново е отложена. Този път за третото тримесечие на тази година. Причината е напускането на главния програмист. Същата съдба е на път да сподели и играта "Планетата на маймуните", която се разработва от Fox. Тя също е отложена, само че за неопределено време.

## Black & White излиза след месец

Това е официалното съобщение на EA по въпроса. В същото време от Lionhead продължават упорито да твърдят, че щели да бъдат готови още в края на февруари. Засега кипят оживени спекулации по въпроса кой е прав и кой е крив в цялата тази история, но поне според нас издателите на играта би следвало да знаят какво говорят. В същото време Lionhead обявиха, че работят върху цели две нови игри. Те ще бъдат представени официално лично от Питър Молиньо на конференция в Сан Хосе в края на март. Засега липсват каквито и да е подробности относно тези игри освен слуховете, според които едната се казва "Wishworld" и е 3D-екшън.

## Майтапи с Бил

Ако случайно не знаете - на всеки Pentium II пише разни доста нелюбезни неща за любимия на целия свят шеф на Microsoft. Очевидно някой шегаджия от дизайнерите на популярния процесор е използвал случая, за да каже мнението си за Бил. Според непотвърдена информация от Intel същият вече не е служител на компанията именно във връзка с този случай.

## Duke Forever с нов издател и нова дата на излизане

След като Gathering of Developers поеха издаването на Duke Nukem Forever, станаха ясни и някои нови подробности около самото заглавие. Най-важната новина е, че дългоочакваният нов Duke ще се появи още през тази година - най-вероятно за Коледа. Същото потвърдиха и от 3D Realms, които дори пуснаха съответна коледна картична на своите партньори. Освен това от GOD са успели вече да видят първа версия на заглавието

# xpress

и говорят с нескрит ентусиазъм за нея. Според едно интервю по въпроса, в Duke Forever ще можем да видим в действие познатите още от първото филмче с Quake II-графика сцени, в които Дюк сваля извънземни самолетчета.

## Работи се по продължение на Project IGI

Project IGI очевидно е предизвикал възторг не само в редакцията на PC Club (виж PC Club 4). Необичайният first person shooter стана един от коледните хитове в цял свят и от Eidos обявиха, че са започнали работа по неговото продължение. Повече подробности около геймплея и графиката на Project IGI 2 се очакват през лятото, а самата игра ще се появи на пазара най-рано следващата година.

## Иде Третата световна война

Тя ще е под формата на стратегия в реално време и ще се появи в средата на март. Играта се разработва от германската фирма TopWare, която вече си спечели доста почитатели със своя хит Sudden Strike. Най-грубо казано, World War 3 ще бъде нещо като футуристично издание именно на Sudden Strike. За есента пък е предвидено излизането на третата част на Earth 2150, която ще се нарича Earth 3.

## Ultima 1 - Reborn в края на годината

И това ще е абсолютно безплатна игра! Тя ще бъде 3D-версия на най-старата Ultima (тази от началото на 80-те години!) и се прави от група датчани със знанието и съгласието на самия Lord British. Играта ползва модифициран Ultima IX енджин и ще се появи някъде през 2001 г.

## Dreamcast иде за PC

Според информации от японски вестници SEGA разработва PCI платка, която ще позволи пускането на игри за Dreamcast на всяко PC. Така всеки геймър ще може без особени проблеми да превърне своя компютър и в конзола. Засега единствено не е особено ясно какъв CD-ROM ще е необходим, за да работят дисковете, защото, както е известно, SEGA използват в своята конзола един доста нестандартен формат на дискове, който не се чете от повечето CD-ROM устройства. Платката ще се продава от лятото за около 200 лв.

---

Firaxis пуснаха официалния сайт на третата част от успешната поредица игри походови стратегии от Sid Meier

# задава се Civilization III

■ http://www.firaxis.com/civ3/

**Няма обявена пускова дата, но създателите твърдят, че вече имат ранна работеща версия.**

Иван Георгиев
Ivan-g@pcclub-bg.com

От игрите на Sid Meier досега са продадени над четири милиона легални копия и като цяло "цивилизациите" се радват на особена популярност сред геймърите и на добри рецензии от страна на критиците. Civilization III ще има редица подобрения, които ще я откроят пред предходните части.

Firaxis са положили неимоверни усилия да усъвършенстват бойните действия. Например дадена нация може да създава способни лидери, с чиято помощ да променя хода на историята. Лидерите не е задължително да са пълководци на бойното поле. Дипломацията пак ще играе важна роля - за нея са предвидени интересни възможности за избор на решения, които ще могат да доведат или до правилния път към изграждането на вашата империя, или до неочаквани, нежелани обрати.

### Енджинът на играта е готов

и според неговите автори той ще наложи новите стандарти в жанра. Анимациите на единиците ще са плавни, а графичното оформление и звуковите ефекти напълно нови. Единиците наистина изглеждат детайлни на пуснатите картинки, да се надяваме, че липсата на нормални скрийншотове е съвсем случайна. Интерфейсът ще е преработен така, че запознатите с предишните "цивилизации" да не се объркат, а новите потребители да не се уплашат от сравнително сложния геймплей и съпътстващите го менюта.

Не се знае нищо за системните изисквания, но основен принцип за продуктите на Firaxis е да ги държат колкото се може по-ниски. Това в никакъв случай не означава, че притежателите на мощни системи няма да се радват на новите ефекти. Най-вероятно настройките по опциите ще са определящи за качеството при различните конфигурации на компютрите. Като казах "компютри", в раздела FAQ на сайта се говори за евентуална премиера на играта и за други платформи, но не се уточнява конкретно кои. За сметка на това е сигурно, че се предвижда режим за игра в мрежа през LAN и Интернет.

Firaxis ще обявят пусковата дата, едва когато са убедени, че са близо до завършването на работата си. Разпространител на Civilization III ще е Hasbro Interactive, които от своя страна твърдят, че играта ще излезе през август.

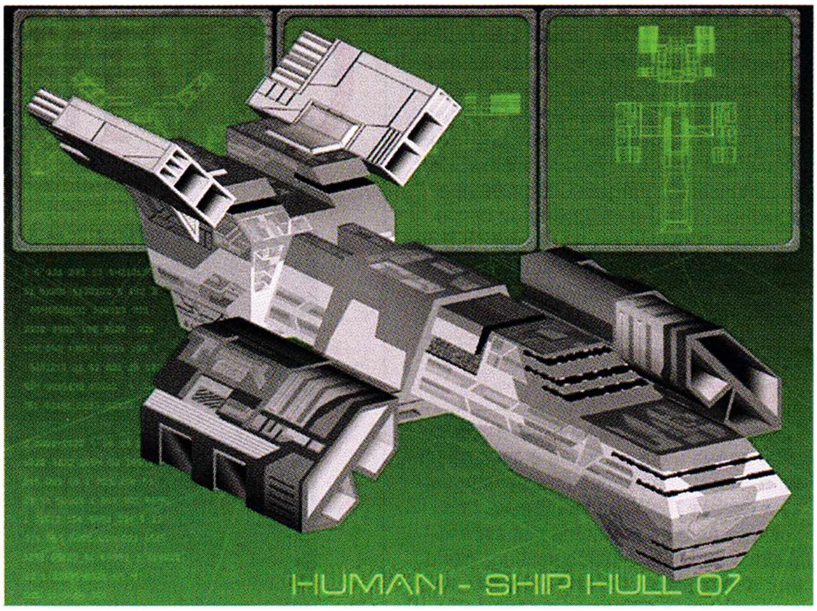
# Master of O

## Третото издание на гениалната космическа стратегия се очакв

■ Quicksilver ■ http://moo3.quicksilver.com/ ■ P2 233 64 MB RAM ■ Походова стратегия

**Коя е любимата ви походова стратегия за всички времена? Отговорите на този въпрос могат да бъдат най-различни, но ако започнем подобна дискусия, името на Microprose неизбежно ще изплува рано или късно. Civilization, Colonization, Master of Magic - едва ли някой може да забрави тези великолепни заглавия, издадени под тяхното лого. Клонингите и модернизираните версии на тези игри са десетки. Също така безсмъртен е и фантастичният им шедьовър - Master of Orion, чийто трети римейк се подготвя от доста време, но още не е придобил завършен вид.**

Боян Спасов
**boian@pcclub-bg.com**



**Триизмерен модел на човешки кораб.**

Разработката на този амбициозен проект се осъществява от фирмата Quicksilver, която стои също така зад игрите Star Trek: Starfleet Command, Conquest of the New World и Castles. Разпространител отново е Microprose, сега вече част от могъщата компания Hasbro Interactive. Авторите ползват доста идеи от предишните две серии, но програмният код, графиката и цялата техническа работа трябва да бъдат реализирани наново "от нулата". За да не ги сполети съдбата на която и да е от всичките несполучливо претупани стратегии на същата тематика, появили се през последните няколко години, Quicksilver са си поставили съвсем разумни срокове за MOO3. Обявената в официалното обръщение към пресата пускова дата беше ноември 2001. От друга страна, на сайта на фирмата, в секцията F.A.Q. (frequently asked questions), играта е обещана чак за първата четвърт на 2002. По мое мнение тази информация е по-достоверна и няма никакъв смисъл да очакваме MOO3 преди следващата Нова година (подсмрък!). Показателен е фактът, че авторите все още не са публикували нито една действителна картинка от MOO3, а само скици и 3D-макети. Макар че концептуално играта е готова, работещ енджин явно все още няма и на програмистите и художниците от Quicksilver им предстои една тежка година, през която да покажат на какво са способни.

Третият Master of Orion отново ще поставя играча под кожата на галактически император, управляващ велика космическа цивилизация. Действието пак се развива в космическия квадрант Орион, който тъкмо излиза от хилядолетната епоха на антаранското робство (ветераните от втората част може би си спомнят високонапредналата цивилизация от Антарес, която не бе достъпна за играча, но пък полагаше всички усилия да му отрови живота). Космическите раси отново политат сред звездите и започват да възстановяват някогашните си империи. Старите вражди се разпалват наново. Въпросът е един - кой ще бъде новият Господар на Орион?

**ФАКТИ:**

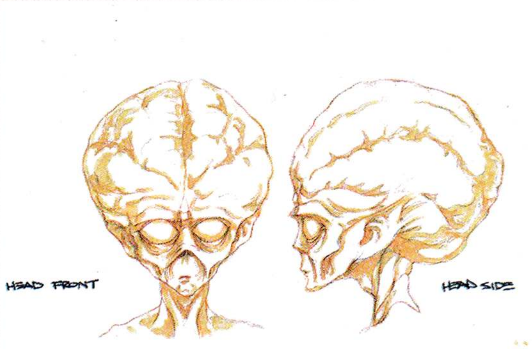
- Пускова дата в края на 2001 или началото на 2002
- 32 различни достъпни раси, разпределени в 8 класа
- В една игра участват до 32 играчи
- Трикратно по-голяма галактика (в сравнение с MOO2)
- Три пъти повече технологии
- Много нови елементи във всички стратегически аспекти - война, наука, дипломация, политика, шпионаж, инфраструктура и т.н.
- Реалновремеви битки
- Паралелно извършване на ходовете от всички играчи под времеви лимит

### Участват 32 различни раси, разпределени в 8 класа

Кои ще са отделните раси все още не е доуточнено, но е ясно, че от старите ни познайници отново ще видим: Хора, Псилони, Меклари, Клакони, Силикоиди и Саккра. Обявени са и няколко нови раси. В един клас се обединяват четири раси, които си приличат в биологично отношение, но се различават по някои специфични детайли. Например всички Хуманоиди са двукраки и ходят изправени, но сами можете да прецените доколко си приличат Хората и Псилоните. Осемте класа вече са напълно определени - Хуманоиди, Кибернетични, Ichthytosian (влечуги, еволюирали във водата), Saurian (гущерови), Etherian (същества, еволюирали на газовите гиганти), Geodic (на минерална основа), Insecta (насекомоподобни) и Harvester (букв. "жътвари" - агресивни създания, на които явно ще се падне ролята на "най-лошите" в играта). На играчите ще бъде позволено и да си генерират собствена раса, но само в рамките и ограниченията на избрания от тях клас. Естествено е, че между расите ще има драстични различия - социални, религиозни, биологични и т.н. Според създателите на играта всяка отделна раса ще бъде изпипана до най-малките детайли като се започне от вида на корабите и колониите и се стигне до външния вид на самите същества. Освен тези 32 раси ще има и много други - недостъпни за игра, но все пак вземащи участие по някакъв начин. Такива са например антаранците, които са се настанили на легендарната планета Орион и председателстват Галактическия Сенат. Те ще разполагат със собствени военни

# Orion III

а след година


HEAD FRONT
HEAD SIDE

сили и ще оказват сериозен дипломатически и милитаристичен натиск, когато не им играете по гайдата. Естествено остава възможността да ги победите и да сложите ръка върху богатствата на Орион. Като недостъпни за играча раси по един или друг начин могат да се появят още добре познатите ни Дарлоци или пък коренните жители на Орион, които са напуснали нашата галактика, но не са я забравили...

**Отново ще има много алтернативни начини за спечелване на играта, в зависимост от вашия стил и предпочитания**

Милитаристичната победа - когато премахнете всички останали, и дипломатическата - когато бъдете избран за президент на Галактиката от Сената, си остават, също както в предишните части. Ще спечелите и ако разгадаете загадката на Орион или пък тайната на Антаранците (и евентуално се присъедините към тях). Обещани са и много "секретни" начини за победа, които ще трябва да откриете сами, като най-вероятно е те да бъдат свързани с конкретните раси и събития в играта.

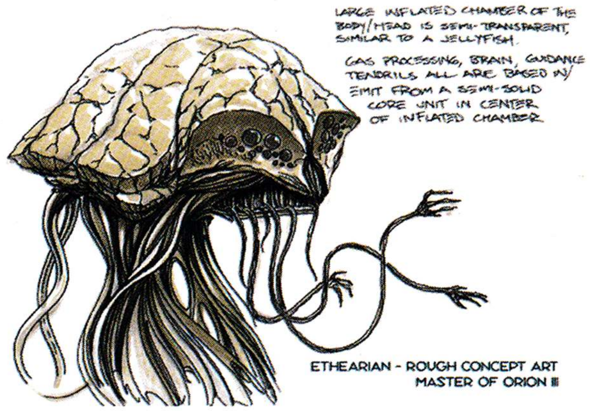
Излишно е да ви уверявам, че всичките стратегически елементи, станали причина за успеха на предишните две части, ще бъдат задълбочени и усъвършенствани. Науката и дизайнът на корабите ще бъдат организирани по нов начин. Различните раси ще имат специфични технологични дървета от достъпни технологии, предвижда се и опция за случайно генериране на тези дървета при започване на нова игра. В научния прогрес ще има елемент на несигурност (не винаги ще се развивате в тази посока, която сте пожелали). Предвидени са възможности за кооперативни научни разработки със съюзническите раси.

Особено много промени ще има в дипломацията и политиката - по думите на авторите "вече няма значение единствено какво казвате, а и как го казвате". Опитните дипломати ще успеят да налучкат верния тон, с който да постигнат своите цели по мирен път. Във вашите ръце са също така и шпионажът, както и назначаването на отделни политически лидери във вашата империя. Войната, мирът, данъците и т.н. ще имат социални и политически последици. Освен с другите галактически раси ще трябва да воювате и на "вътрешния" фронт - в империята задължително ще се появят фракции, предатели и бунтовници. Една революция може да ви детронира или да предизвика гражданска война в космически мащаби.

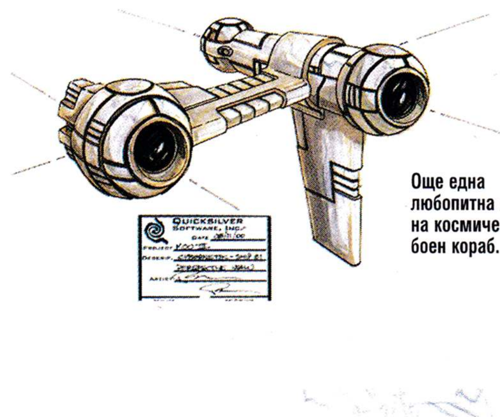
Нов елемент ще бъдат и т.нар. Imperial focus points (IFP). Те символизират изключително ценен ресурс - вашето височайше императорско време и внимание. Всяка заповед, която дадете лично, ще хаби от тези точки, а на всеки нов ход те ще се подновяват. Това означава, че при една поголяма империя няма да можете да ръководите всичко персонално, а ще трябва да посвещавате вниманието си само на най-важното, а бюрократите и съветниците ви да се оправят с останалото, както могат. Но един добър император ще построи така своята машина, че тя да продължава да работи дори оставена на самотек.

В MOO3 ще има междузвездни пирати и партизани, поробени раси и господари, религиозни, политически и икономически доктрини. Да не пропусна и случайните събития - галактически чудовища, бедствия и космически мистерии. Като се съди по досегашната информация, MOO3 ще е игра, заради която си струва да чакаме 2002-та година. Само дано нейните автори успеят да прескочат летвата, която сами са си поставили толкова нависоко...

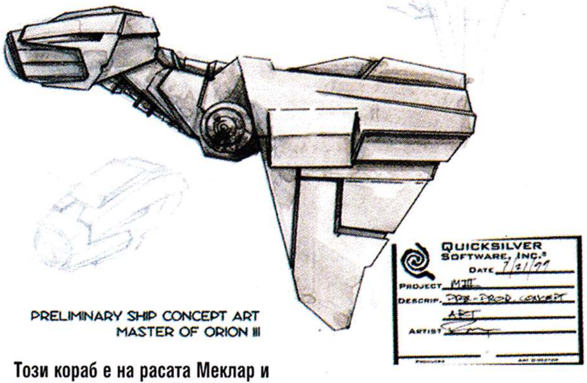
Макар че MOO3 все още е доста далеч от пускане на пазара, информацията, която създателите й са публикували, е колосално много. При Quicksilver няма скрито-покрито - за да се убедите в това, можете да посетите сайта на играта moo3.quicksilver.com, където само FAQ-секцията може да бъде четена почти час. Макар че играта все още е далеч от датата на издаване, вече започнаха да се появяват и първите фен-сайтове. Един от най-добрите носи оригиналното име www.cowssaymoo.com. MOO ще казвам и аз, когато третата част на играта най-сетне излезе на пазара...


LARGE INFLATED CHAMBER OF THE BODY/HEAD IS SEMI-TRANSPARENT, SIMILAR TO A JELLYFISH.
GAS PROCESSING, BRAIN, GUIDANCE TENDRILS ALL ARE BASED IN/EMIT FROM A SEMI-SOLID CORE UNIT IN CENTER OF INFLATED CHAMBER
ETHEARIAN - ROUGH CONCEPT ART
MASTER OF ORION III

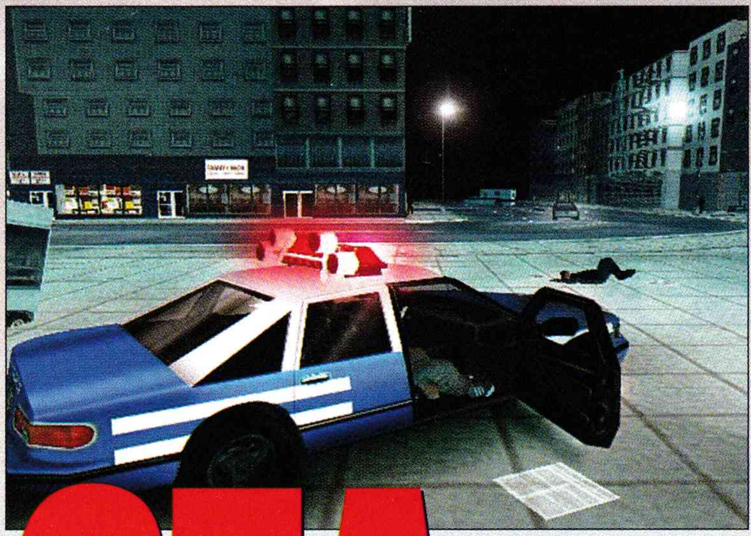
**Етерианците са първата известна раса, чиято естествена среда са газовите гиганти.**


QUICKSILVER
SOFTWARE, INC.
DATE
PROJECT
DESCRIP.
ARTIST

**Още една любопитна скица на космически боен кораб.**


QUICKSILVER
SOFTWARE, INC.
DATE 7/21/99
PROJECT MIII
DESCRIP. PRE-PROD. CONCEPT ART
ARTIST
PRELIMINARY SHIP CONCEPT ART
MASTER OF ORION III

**Този кораб е на расата Меклар и шеговито е наречен Птеранокрайцер.**

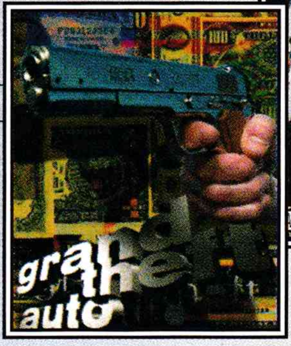


GTA
GRAND THEFT AUTO
PC CD ROM

# GTA 3

## Gangsta's Paradise

POLICE ARE ABOUT TO HAVE A REAL BAD DAY
GRAND THEFT AUTO
A PC CD-ROM GAME...
ADVISORY



■ www.take2games.com

**Наскоро бяха разкрити първите детайли от най-добре пазената тайна във вселената. Не става въпрос за голи снимки на Натали Портман или за евентуалната бойна сцена с Йода в "Епизод 2", а за третата част на една от най-култовите игри през последните години - Grand Theft Auto.**

Никола Икономов
**j_roger@usa.net**

Всичко започна от една нищо и никаква картинка с неясен произход, разпространена в Internet, по която могат да се правят съмнителни догадки. Пред очите ни се разкрива предполагаема грозна сцена на насилие срещу злощастен блюстител на реда, чиято кола зее отворена и в нея се провижда нещо неясно (може би смляно от бой ченге), докато на тротоара блажено е прилегнала някаква отрепка (вероятно главният герой). Тази характерна за ежедневния уличен живот визия едва ли би заинтересовала някого, но един симпатяга пусна духа от бутилката и обяви, че става въпрос за първата картинка от третата част на Grand Theft Auto. Мистериозната снимка разбуни духовете в подземния геймърски свят. След "предложение, на което не можеха да откажат" DMA Design се видяха принудени да "пропеят" за подробности около подготвяното в пълна секретност тайно оръжие, с кодово название GTA 3.

Доскоро "кръстникът" в жанра автомобилен-гангста-екшън Grand Theft Auto беше основен извор на вдъхновение за конкуренцията. В третата част нещата се обръщат с въвеждането на триизмерната графика и GTA за първи път ще трябва да заеме идеи и от други игри. Представете си Driver с щипка Crazy Taxi, примесено с Urban Chaos и едно резанче Kingpin, в центъра на Манхатън и за капак на всичко тлъста кубинска пура. Макар че действието ще се наблюдава от 3rd person перспектива а ла Tomb Raider, концепцията на GTA 3 си остава абсолютно същата както преди - с един-единствен бутон (знаменития "carjack" бутон) можете да нахлуете в нечия чужда кола, да изхвърлите грубо шофьора и да се понесете из улиците на Ню Йорк. Създателите на GTA 3 специално подчертаха, че ще се завърнат към суровата бруталност на оригиналната игра.

**След като по улиците се възцари мрак, постепенно от бърлогите си ще изпълзят всички възможни криминално проявени елементи и отрепки, което означава, че работното ви време ще е като това на вампирите.**

В момента се обсъждат варианти за виртуалните камери, които ще проследяват действието. Възможно е да бъде интегрирана перспектива от птичи поглед, както в първите две части на GTA, и дори такава, която проследява събитията от шофьорската седалка, като в класическа автомобилна симулация. Поради ширещи се опасения, че нововъведенията могат до опорочат традициите на поредицата, Сам Хаузър от екипа на DMA в едно от интервютата си наблегна, че преминаването в класическата 3rd person-перспектива няма по никакъв начин да се отрази на анархистичния геймплей, характерен за предишните части.

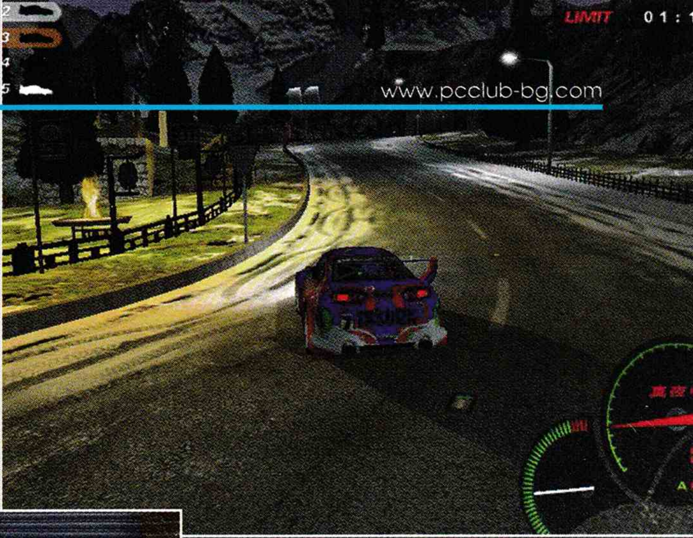
Възможностите да се развихрите из улиците на Ню Йорк ще се пребогати, като се има предвид голямото количество оръжия, с които ще можете да се сдобиете в процеса на игра (дори е включен снайпер), както и респектиращата бройка от 40 реално съществуващи возила, които ще се държат по съвсем различен начин на шосето. Една от впечатляващите новости в геймплея е въвеждането на реалистичен цикъл ден-нощ. 30 реални минути ще съответстват на 24 часа в играта и краят на всеки ден ще бъде ознаменуван с внушителен залез. След като по улиците се възцари мрак, постепенно от бърлогите си ще изпълзят всички възможни криминално проявени елементи и отрепки, което означава, че работното ви време ще е като това на вампирите.

GTA 3 вероятно ще излезе през октомври тази година паралелно за PC и Playstation 2 и най-вероятно ще влезе в пряка конкуренция с жанрово и концептуално твърде сходната екшън-игра на Тони Зуровец - Loose Cannon, която се разработва вече две години и е вдъхновена от... Grand Theft Auto.

## Най-накрая сериозна алтернатива на Need For Speed

# Midnight GT

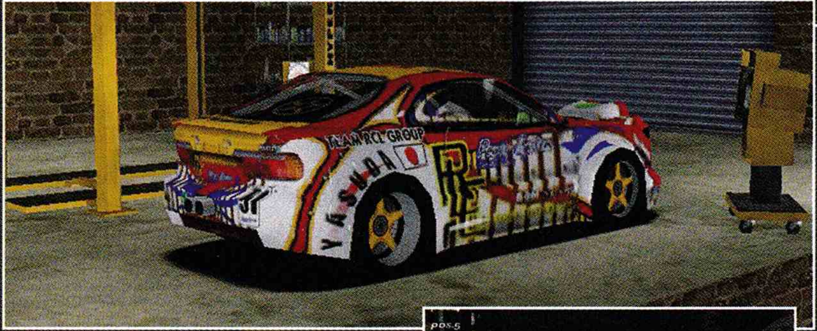
■ Rage Software ■ www.rage.co.uk
■ P2 450, 128 RAM, DirectX 8, T&L 3D Video ■ Action Racing



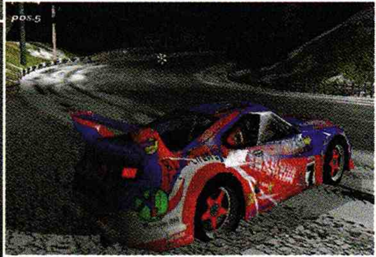
Светлина в тъмната нощ.

**ОТ АВТОРА**

■ Midnight GT впечатлява по всички линии. Дори тази бета вече спокойно може да се конкурира с произволно заглавие от жанра, а за графиката ще кажа само едно нещо - тази игра е била избрана, за да демонстрира възможностите на GeForce 2 GTS!



Nexus е една от най-стабилните коли.



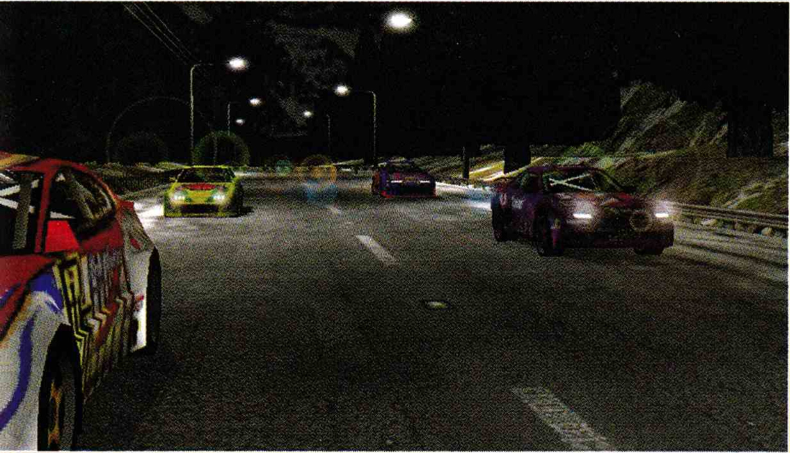
Всяка загуба на контрол е фатална.

**От близо година из геймърските среди вървяха слухове, че англичаните от Rage подготвят играта, която ще сложи край на господството на Need For Speed при екшън ралитата. Бетата на Midnight GT показва, че действително в жанра скоро ще има нов цар.**

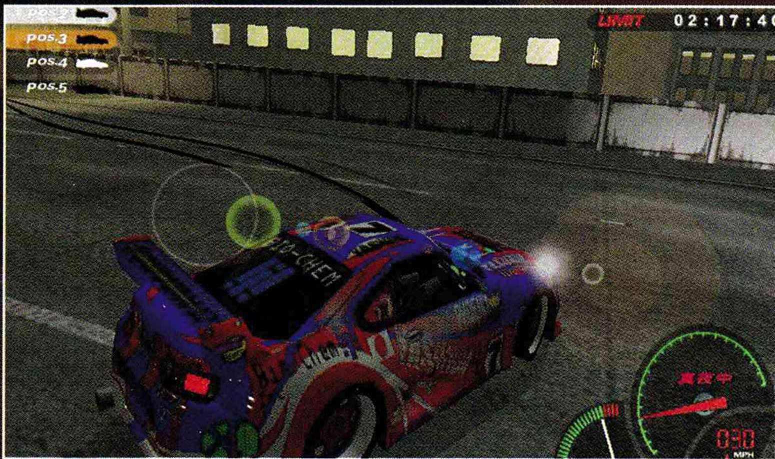
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Rage Software винаги са се славили с изключително красиви игри, които са изстисквали максимума от наличния хардуер. Примерите в тяхната история са доста – Incoming, Expendable, MS Football 2000, Rage Rally и още няколко други по-малко известни заглавия. За съжаление повечето от игрите на английската фирма освен с невероятна графика се отличаваха и с доста посредствен геймплей. Така Rage не успяха да създадат нито една истинска класика. Сега и това е на път да се промени. Поредната изява на талантливите програмисти се нарича Midnight GT и има скромните претенции да накара геймърите да забравят за Need For Speed, Ridge Racer и всички останали заглавия от тоя тип. Още първият поглед върху бетата, с която разполагаме в редакцията, предизвика у мен нескрит възторг. Midnight GT е правена за GeForce и използва на воля всички специални ефекти на най-новите видеокарти. Това означава, че на екрана освен легендарните светлинни ефекти, които винаги са били патент на Rage, ще видите и абсолютно всичко, което досега можеше да бъде видяно само в разни технологични дема на Nvidia. Колите са направени с невероятен детайл и като реализъм плътно се доближават до това, което иначе можете да видите само на улицата. Същото в значително по-малка степен важи за самите трасета, които също са изобразени с голяма любов към детайлите, но на практика не се отличават особено от Need For Speed: Porsche Unleashed примерно.

Сега няколко думи за геймплея. В началото имате възможност да се състезавате само на една писта. И това не се променя, докато не спечелите състезанието. На пръв поглед не звучи драматично, но поне в настоящата бета спечелването на това първо състезание ми отне близо ден. Компютърните опоненти карат на ниво Шумахер и всяка дори най-малка грешка по трасето ви носи ни повече, ни по-малко от последно място и съобщение "Sorry, You failed to qualify!". Лошото в случая е, че можете да си водите спокойно състезанието до последните метри, където едно отпускане дори за стотна от секундата позволява на някой от останалите да ви изпревари и... цялата мъка започва отначало. С други думи начинаещите шофьори имат всички шансове така и никога да не видят другите трасета, а и по-голямата част от прекрасните автомобили. След като успях да се преборя с първото изпитание нещата станаха малко по-лесни и следващите бяха значително по-малко драматични. Бетата предлага общо 6 писти и 8 коли, а от Rage обещават финалната версия да има поне двойно по-голям избор, както и отсъстващите на тоя етап щети при катастрофи и поддръжка на Force Feedback. Ако англичаните пипнат малко геймплея, за да улеснят играта за начинаещите, Midnight GT действително ще успее да разруши монопола на Electronic Arts и Need For Speed.



Противниците карат като шампиони.



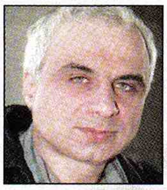
И този път няма да се класирам :-(

Невероятно! Най-добрата икономическа симулация!

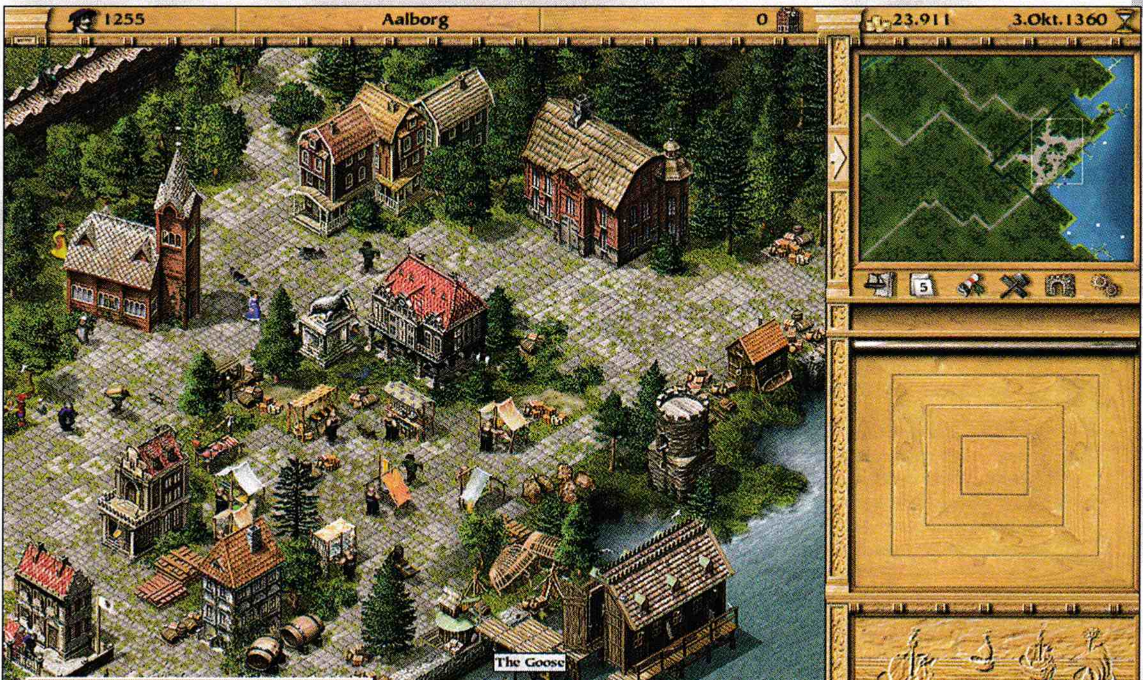
# The Patrician 2

■ Ascaron Software ■ www.ascaron.com ■ P233, 32 MB RAM, 4 MB Video Card ■ Икономическа симулация

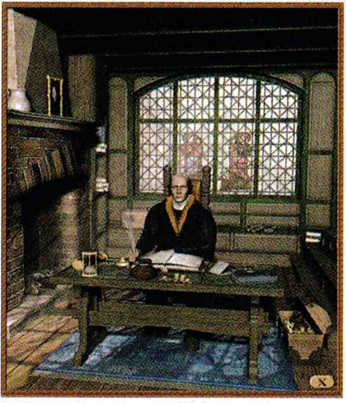
**ОТ АВТОРА**



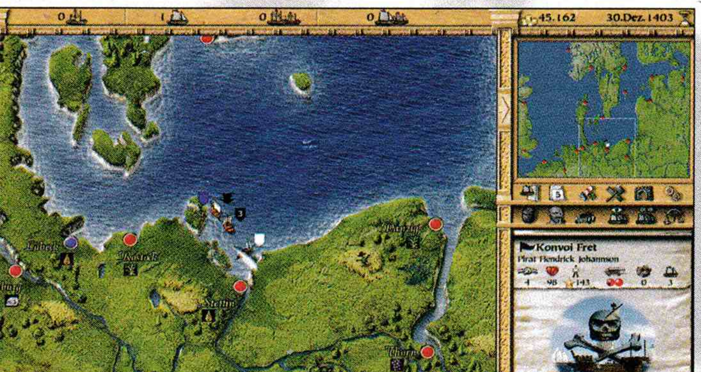
■ Тази игра има само плюсове – невероятно добра графика с детайлно изобразени сгради в различни стилове и хора от различни професии, които при това ви дават сведения и съвети за състоянието на града, плюс невероятно добър геймплей за всички, които обичат икономическите стратегии!



Различните народи имат свои собствени архитектурни стилове.



Първообразът на съвременната банка.



Така изглежда картата на Европа.

**Едва ли е случайност, че германските компании произвеждат толкова много икономически симулации и стратегии. Може би това тяхно пристрастие обяснява и защо немците са богати и произвеждат Мерцедеси?**

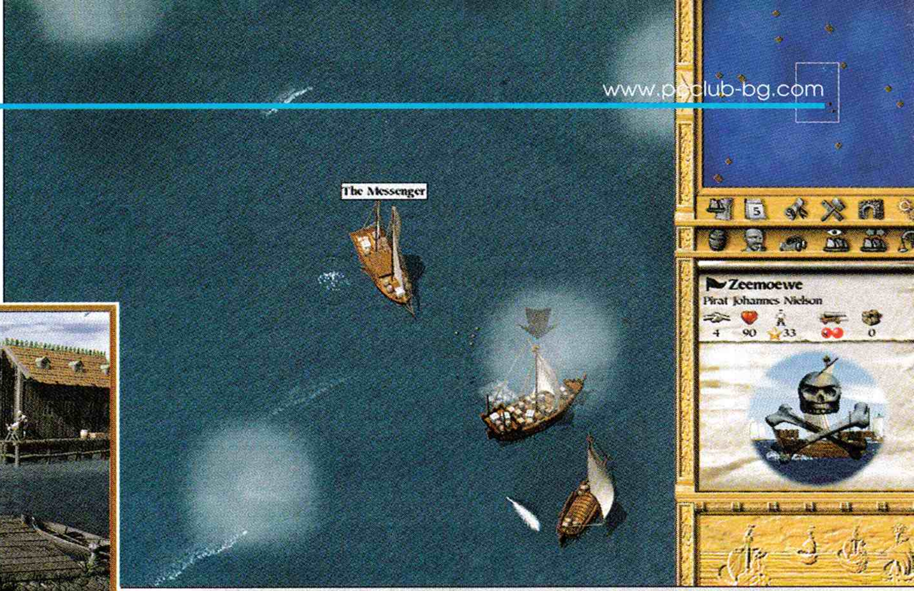
Генко Велев
**g_velev@pcclub-bg.com**

Симулацията The Patrician 2 на германската компания Ascaron Software се появи малко преди края на хилядолетието, но обхваща съвсем друга епоха – 14-ти и 15-ти век, по времето на могъщата Търговска Ханза, обединявала цели двадесет големи града по северозападното крайбрежие на Европа. Едва ли много хора в България са запомнили кратките абзаци от учебниците по история за Ханзата, затова ето и малко исторически данни. В най-добрите й времена тя е включвала като пълноправни членове дванадесет от най-големите и процъфтяващи пристанищни градове плюс още осем други с малко по-ограничен статут. Целта на обединението е била да води обща икономическа политика, с еднакви данъци и безмитна търговия помежду им, както и да организира съвместното финансиране на големи и рискови начинания. Управлението на Ханзата се извършвало от Парламент (Hansetag), в който всеки град е участвал със своя Burgermeister (този термин би следвало да се преведе като "кмет", но на практика задълженията и отговорностите на един Burgermeister са били много по-големи, отколкото на един сегашен кмет). Исторически кметът на град Любек е бил и Eldermann (председател) на Парламента, но в The Patrician 2 това не е така – председателското място може да се отвоюва от всеки.

Тази игра е най-добрата, най-съвършената, най-реалистично изглеждащата и най-трудната икономическа симулация, която съм виждал през последните хиляда години! Абсолютно невъзможно е в една статия да се даде някаква по-конкретна представа дори и за половината от това, с което ще се сблъскате в нея и по тази причина на всяка цена трябва да започнете с включените цели пет tutorials и да правите чести справки с ръководството. Добрата новина е, че самото ръководство е включено в диска, но за да го използвате, трябва да имате инсталиран Flash Plug-In към използвания от вас Интернет браузер.

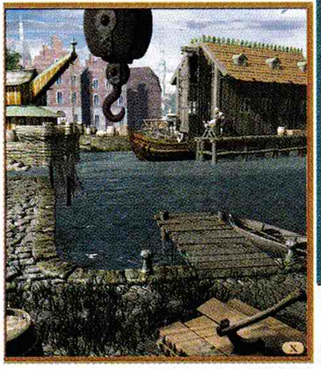
Както не е трудно да се досетите, търговията по море е основният ви източник на доходи. Трудно ще можете да изтъргувате каквото и да е било, ако не разполагате с кораби, а след като съществуват кораби с богатства, е логично и наличието на пирати, които се стремят да ви облекчат от те-

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 9 | 7 | 9 | 9 |



Пиратите са постоянна напаст.

> **В началото на кариерата си можете да изкарате доста пари от чиста търговия. С развитието и нарастването на градовете обаче става все по-трудно да намерите "случайно" някоя изгодна покупка на стока – добри цени вече ще намирате само при производителите. Освен това не подценявайте лихварството – можете да инвестирате излишните си пари съвсем легално и да получавате почти 100% годишна лихва, при това, ако не вдигате лихвите над нормалното равнище, ще се подобрява и репутацията ви!**



Доковете са най-важната част от един пристанищен град.

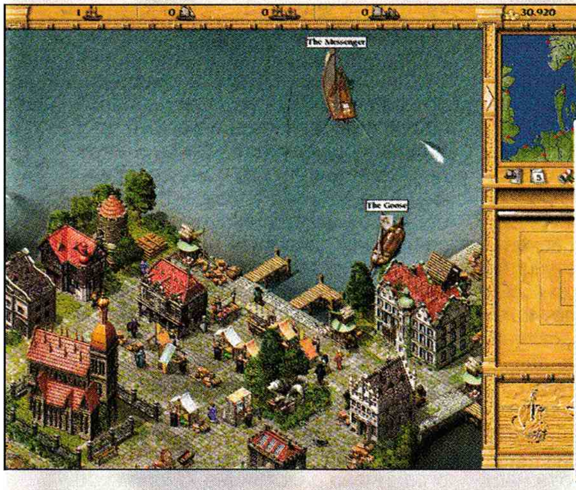
жестта на златото! Така казано, всичко изглежда елементарно... дори прекалено елементарно, за да е истина! Цените на стоките в пристанищата се определят от търсенето и предлагането, а те пък зависят от цял куп най-разнообразни фактори! На първо място населението на всеки град се състои от три съсловия – богати, средна класа и работници. Всяко съсловие купува само определени продукти и живее в подобаващи на ранга си къщи. Липсата на нещо необходимо обаче води до стремително намаляване на съответната част от населението и обратно. Освен това във всеки преуспяващ град има и голям брой просяци. Това обаче не е най-точният термин – всъщност това са бездомни и безработни пришълци-имигранти, от които черпите работна ръка, когато построите нова работилница. Вторият фактор, който определя цените, е производството. Във всеки град е възможно да се произвеждат ограничени по видове суровини и промишлени изделия и за това производство също са необходими ритмични доставки на материали. Освен това обаче умението в производството на всяка стока също не е еднакво! Така някои работилници при подходящи условия могат да дадат 100% производителност, а други – само 60-70%, което автоматично означава и неконкурентност! За да е пълна картинката, добавете още, че работилниците могат да бъдат ваши, на конкурентите ви или собственост на самия град. Основната единица за време, която се използва в играта, е седмицата. И ето как работи икономиката: ако в града има запаси от дадена стока за поне две седмици и повече, цените са по-ниски от нормалното. Ако запасите ще стигнат точно за около седмица, цените вече стават неизгодни както за купуване, така и за продаване, и разбира се, всичко скача до небесата, ако стоките не стигат за никъде. Тогава следва, от една страна, приток на кораби от другите градове и от друга – емиграция на част от населението, и така докато нещата пак се установят в равновесно положение. След запознаването с тези основни принципи вече би трябвало да сте наясно как покупката или продажбата само на две-три единици стока може да качи цените до тавана или обратно да ги срути до такава степен, че по-добре е да хвърлите стоката в морето! Е, добрият търговец няма да допусне това да се случи – той просто ще вдигне платната и ще потърси по-добър пазар.

Търговията и производството на стоки сами по себе си ще ви донесат пари – повече или по-малко, зависи от степента на трудност, но това е само началото на играта! Всъщност основната ви цел е да направите политическа кариера! На най-ниското стъпало на социалната стълбица стои титлата "амбулантен търговец", а върхът на кариерата ви е Eldermann – председател на Ханзата! В играта можете да преминете през общо осем степени, интересните са последните три. На първо място това е титлата "Патриций". Това е пожизнена (но не и наследствена) титла, която получавали ограничен брой от най-видните граждани на даден град при това главно за заслуги към града, а не поради големината на богатството си (но по-голямото богатство очевидно доста помага:)). Следващата степен е

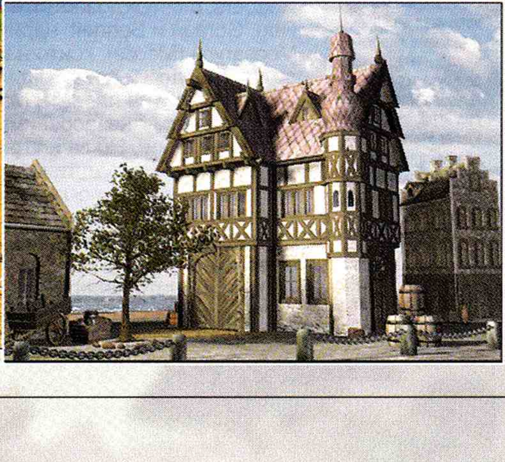
**Burgermeister – това е изборна длъжност, която вече се печели много трудно и се губи значително по-лесно**

От друга страна, изборът ви за кмет на един град ви натоварва и с по-големи отговорности – вече ще трябва да се грижите за отбраната по суша и по море и получавате още цял куп други задължения. След като се издигнете до кмет на някой град, остава най-трудното – да бъдете избран за kapo di tutti kapi – но не на мафията, а на Ханзата. За тази длъжност могат да кандидатстват само действащи кметове на членуващи в Ханзата градове и освен това ще ви бъде нужно да положите огромни усилия – защото всичките успехи, които сте постигнали в родния си град, имат малко влияние върху останалите кандидати. Добрата новина е, че и арсеналът, с който разполагате, за да подтикнете съперниците си да гласуват във ваша полза, е доста разнообразен и обширен. Но затова наистина няма да се справите без много подробно запознаване с действително многобройните възможности, с които разполагате в различните градове. Можете да строите различни обществени сгради, да подарявате кораби за отбраната на пристанищата, да преследвате пирати, да финансирате експедиции и да откривате далечни и екзотични земи и нови търговски пътища, можете да станете лихвар, да наемате крадци и саботьори или дори да изпратите свои кораби да пиратстват из моретата – и всичко това в една-единствена игра – в най-добрата икономическа симулация The Patrician 2 на германската компания Ascaron Software!

Родният Любек.



Home, sweet home.



# GIANTS
# CITIZEN KABUTO

## Оптимистично начало за новото геймърско хилядолетие

**Графика**
**10**

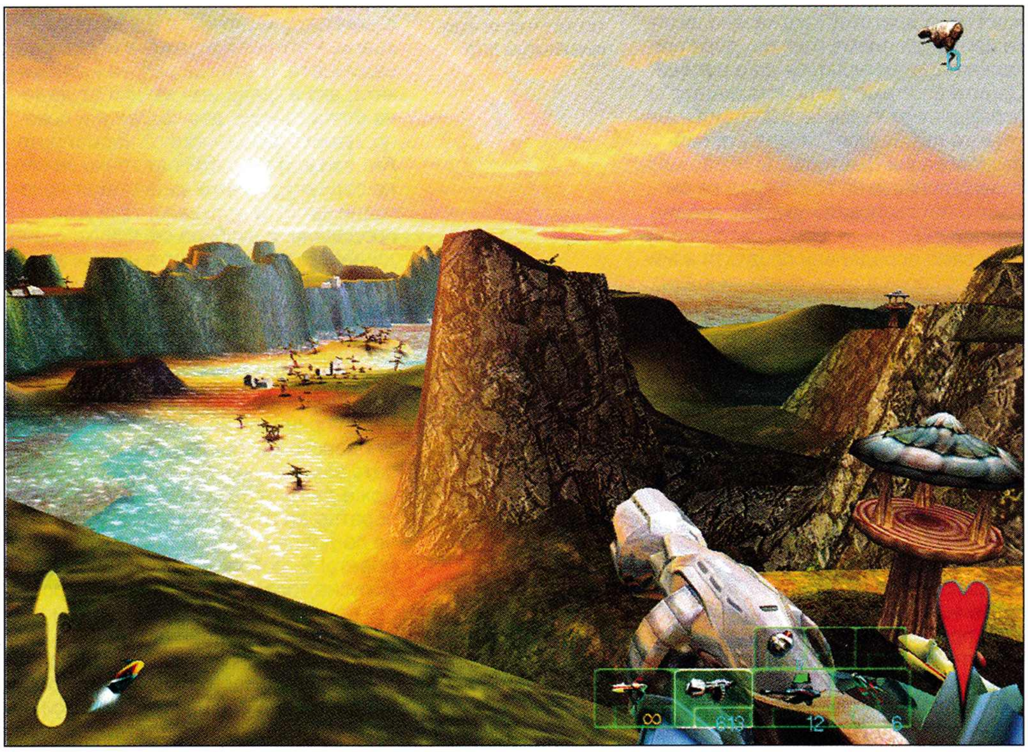
■ Interplay/Planet Moon ■ www.interplay.com/giants/ ■ P2 350 MHz, 64 MB RAM, 8 MB D3D Video, DirectX 8, 870 MB HDD ■ 3D Action

Иван Георгиев
**Ivan-g@pcclub-bg.com**

Предисторията на Giants разказва как преди много, много години, когато още нямало ни Земя, ни човек, някъде в безпределния Космос летял къс от избухнала планета, наречен Острова. Той не бил като останалите астероиди – сух, мрачен и мъртъв, а представлявал съвършена екосистема, където от високите планини извирали реки, преминавали през тучни долини, оформяли многоцветни водопади и накрая буйните води се вливали в безкраен златист океан. Владетел на това райско кътче бил гигантът Kabuto. Красотата на природата не му била достатъчна, той странствал в търсене на себеподобна компания, докато един ден самотата объркала съзнанието му, станал опасен, агресивен и бил готов да разкъса всичко живо, което се осмели да навлезе в неговите владения.

The Sea Reapers били принудени да напуснат домовете си и да населят океана, където гигантът не можел да им навреди. Преди време тези нимфоподобни жени властвали на сушата и самите те създали Kabuto, за да ги пази от нашествията на враждебни извънземни. В началото творението им било послушно, но с течение на времето осъзнало своята сила и нерадостно положение, и прокудило господарите си във водата, там откъдето излезли някога, за да властват над сушата. В суматохата повечето Sea Reapers загинали в лапите или под нозете на Kabuto, а сред оцелелите за кралица се самопровъзгласила злата Sapho.

**The Meccs трябва да спечелят Delphi на своя страна.**



**В тези примамливи води дебнат пирани.**

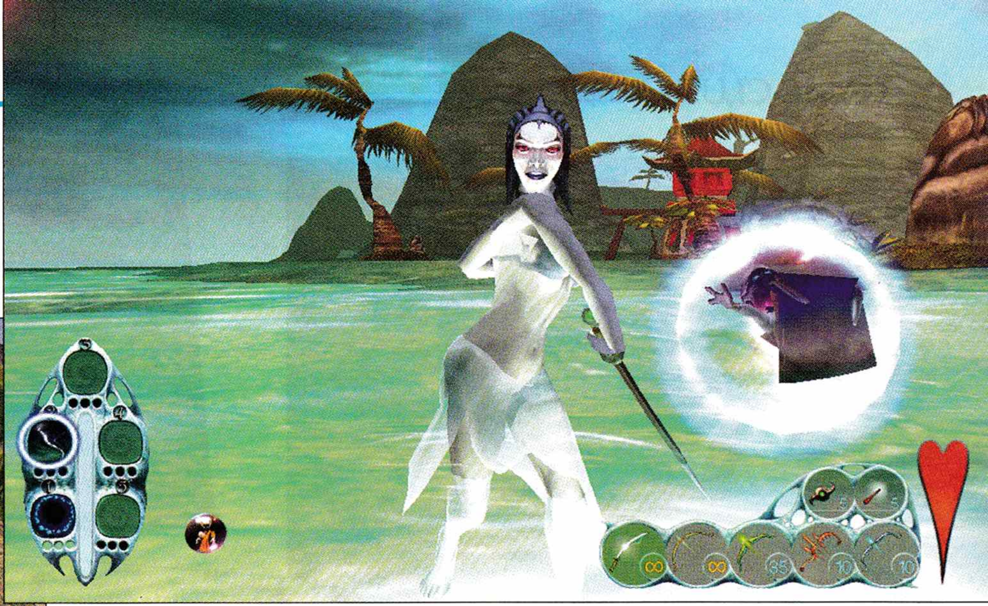
### ОТ АВТОРА

- Едва-що изиграх Sacrifice и вече бях започнал да се кахъря, че в скоро време няма да излезе друга толкова красива и комплексна игра, когато Planet Moon Studios от раз опровергаха мрачните ми подозрения с новия си продукт.

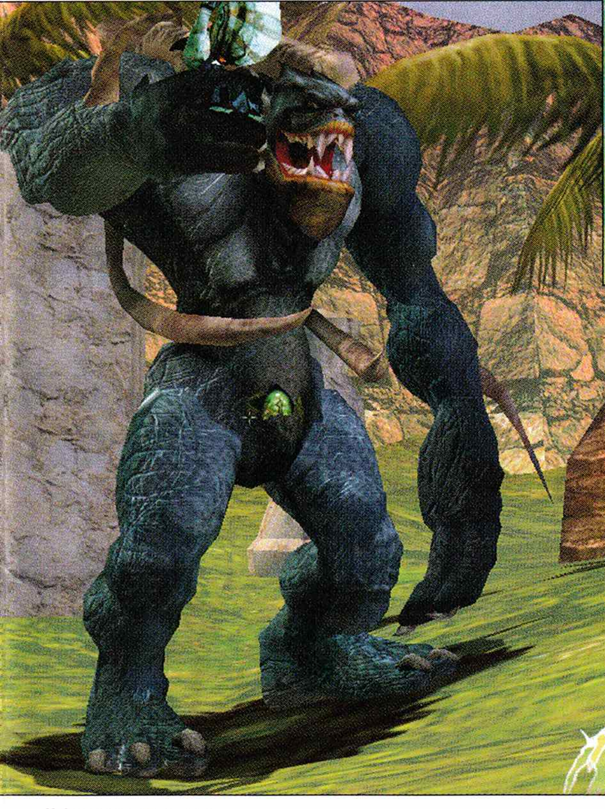
За кратък период благородната раса се превърнала в олицетворение на подлостта, само Delphi – дъщерята на Sapho и най-млада сред нимфите, била с все още чиста душа и често влизала в спор за нарастващата жестокост на възрастните. Така завършва предисторията.

Самата история на играта не започва нито с Kabuto, нито с The Sea Reapers, а с чуждоземците Baz, Tel, Reg, Gordon и Bennett, наричани още Meccaryns (Meccs), които напускат родния си дом и поемат към прословутата курортна планета Майорка, за да прекарат незабравима ваканция "по мъжки". Но за нещастие плановете им се провалят, когато космическа риба-гигант поглъща летящата чиния на петимата пътешественици и след двуседмична борба за оцеляване те успяват да излязат през отходното отверстие на рибата, попадайки на Острова – владението на Kabuto. Тук The Meccs се сблъскват с нови проблеми. В първата част на играта поемате ролята на Baz, който трябва да открие другарите си, пръснати из островите, с тяхна помощ да поправи кораба и заедно да продължат към планетата Майорка. Докато изучавате региона, ще откриете най-нещастните и същевременно най-забавните създания на Острова. Това са The Smarties. Ако приемем, че Giants в една не малка част е стратегическа игра, то The Smarties са ресурсите. Заради миролюбивата им натура и малки размери, те са толкова уплашени от останалите същества на сушата, че ще се наложи да ходите на лов за глуповатите ходещи мръвки Vimps (друг вид ресурс) вместо тях, да им вършите разни дребни услуги, а в замяна The Smarties ще строят бази и магазини, откъдето можете да купувате нови пушкала и специални предмети. The Meccs разполагат с доста завиден арсенал от оръжия, а със своя jet-pack могат да прелитат на ограничено разстояние. Скоро проб-

| Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|
| 10 | 9 | 10 |



Водата има лечебни свойства за Delphi.



Kabuto ми позира със своя ловен трофей.

лемите на тази планета стават проблеми и за нашите мъжаги, които решават да поотложат ваканцията на Майорка и помогнат на новите си приятели.

Ще е голяма грешка, ако Giants бъде определена само като стратегия. Принципно

### най-вярното определение за играта е екшън,

където вие сами можете да определите желаната перспектива. Ако се спрете на first-person изгледа, няма да намерите никаква разлика в геймплея със заглавия като Half-Life или Unreal освен пленителната супер-бомбастична-невероятна графика. Unreal може само да завижда! Third-person перспективата улеснява навигацията при изпълнението на някои мисии и според мен е по-удачна във втората и третата част на играта, където управляваните герои са съответно сексапилната Delphi и самият властелин Kabuto.

Трудно ми е да определя дали цензурата оказва особено влияние на fun-фактора в конкретния случай. Имах възможност да тествам само пуританската версия на Giants и в никакъв случай не останах с впечатление за нещо скрито-покрито. Формите на нимфата Delphi се виждат съвсем ясно през прозрачните воали, които с много задръжки бих нарекъл "облекло", но ще остана озадачен, ако някой от вас бъде запленен точно от този аспект на играта.

## Дръжте се като зрели хора!

Предимствата са другаде, но за тях ще стане дума по-късно. Колкото до зелената кръв – кой казва, че тя задължително трябва да е червена, особено като се има предвид, че съществата са разни извънземни изроди?

Веднъж стигнали до втората част ще поемате управлението над скандалната Delphi. Нейните оръжия са вит ятаган и различни по функционалност лъкове. Основната ѝ мощ обаче идва от различните заклинания. Тях ще научи от застарял Smartie-самурай, но преди това трябва да спаси неколцина от дребните, закъсали чудаци. Най-забавната част от втората фаза на Giants са състезанията с джетове, които не отстъпват по зрелищност на игри като Re-Volt и Rollcage. Скоростите са високи, водните писти са истинско предизвикателство, а предоставените power-ups изпълват геймплея с необходимата атмосфера. Накрая Delphi ще трябва да се изправи в смъртен дуел със своята зла майка и господарка – Sapho.

Последната, трета част, проследява живота на Kabuto – от раждането му, до финалната битка. На него не му е необходима база, защото със своите тридесет метра височина, сам по себе си е база. Не са му нужни и оръжия, защото по-разрушителна сила от юмруците и гигантските му ходила – няма! Освен че може да тъпче всичко наред, той се е научил на различни кечистки номера като "flying elbows", "body slam", "belly flop" и т.н. Основна теза на неговата философия е, че всичко, което мърда, става за ядене, а открай време е валидна поговорката, че

## Храната прави борбата

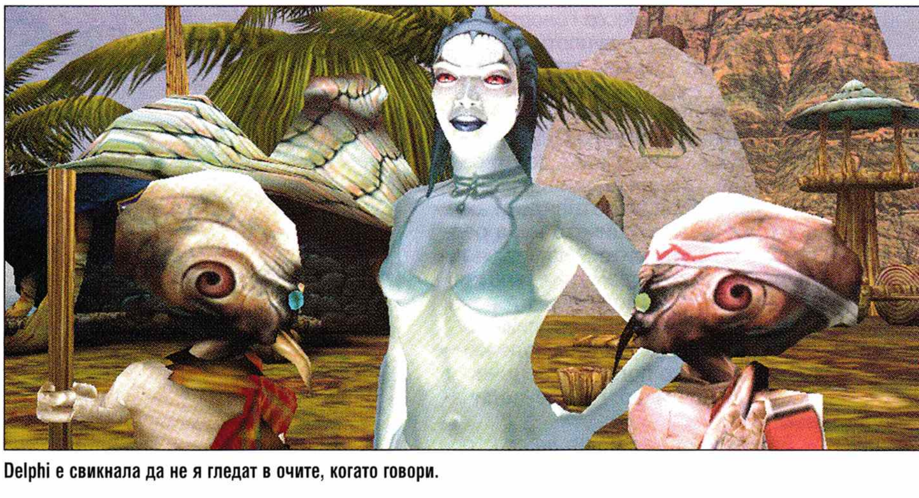
Поглъщането на противници възвръща изгубената енергия на колоса, а когато не е гладен, просто може да ги набучи на рогата си. Да стоят там, за черни дни...

Няма да ви разказвам какво става на финала, но не мога и не искам да пестя суперлативи относно постиженията на Planet Moon по отношение на графиката и междинните анимации. Въобще не се изненадах, когато разбрах, че екипът, отговорен за разработката на Giants: Citizen Kabuto, се състои от бивши членове на компанията Shiny, позната с хитовете Earthworm Jim, MDK, Messiah и Sacrifice. Може би това е причината да видим такава перфектна симбиоза от завладяващ сюжет, божествена графика и леко просташки хумор на едно място. Също така напускането на ценни хора от Shiny вероятно е причината в Sacrifice да липсват свръхдозите хумор, каквито има на кило в Giants.

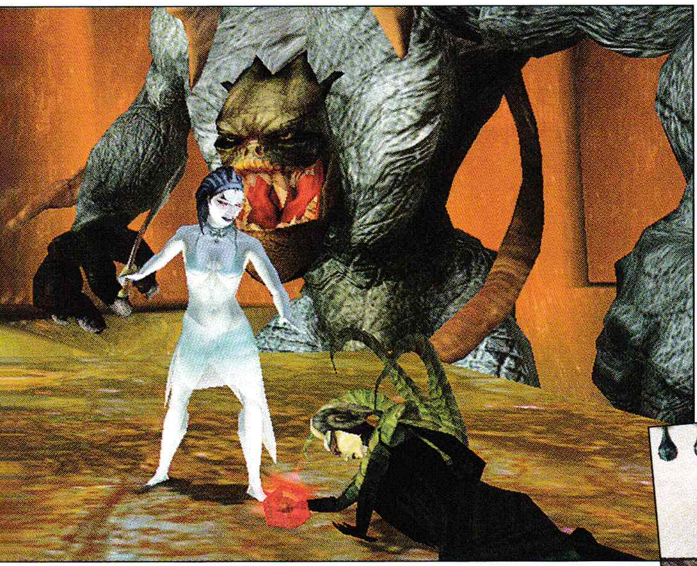
Не знам какъв енджин е използван, но пейзажите на Острова нямат съпоставим еквивалент в друга игра до момента. Всеки от персонажите е изграден от десетки хиляди полигони, особено Kabuto, а текстурите, освен че са детайлни до немай къде,

### ОТ ДАН ЕЛЕКТРО

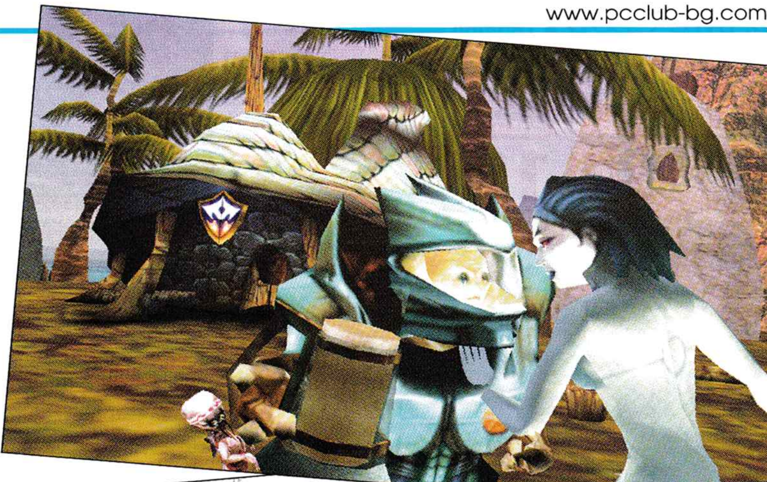
- Giants: Citizen Kabuto е игра, достойна да бъде определена като екшън на годината. Историята е грабваща, а чувството за хумор на Planet Moon надмина очакванията ми от шумната рекламна кампания. Всеки от управляваните герои е уникален, така че няма да е нередно, ако се каже, че Giants се състои от три игри, обединени от обща сюжетна линия.



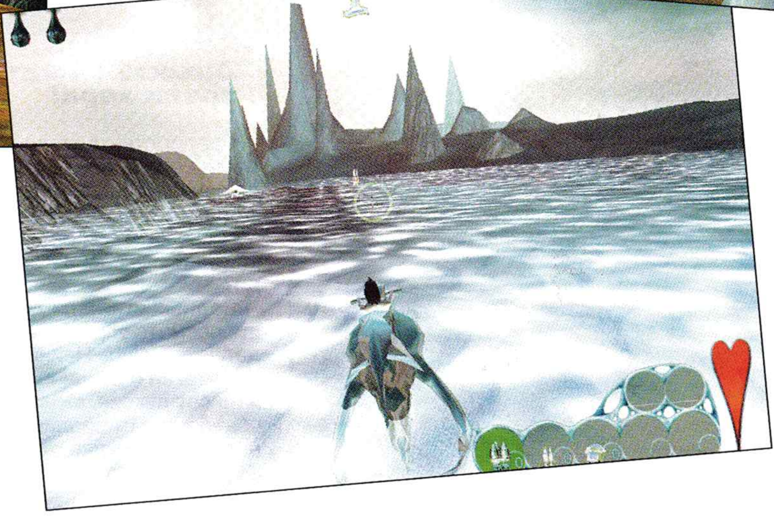
Delphi е свикнала да не я гледат в очите, когато говори.



**Delphi, пази се! Погледни назад!**



**Любов без расови предразсъдци.**



**Вълнуващо състезание с джетове.**

имат и bump-map ефекти. Това се отнася в пълна сила за околната среда. Откритите пространства са присъщи на по-голямата част от играта, но дори да "забиете нос" в стена или скала – няма да различите дори един разтеглен пиксел. Водите са прекрасно анимирани, оцветяват се от динамично променящото се осветление и отразяват планините. Да обърнем монетата от другата страна – цялата тази красота до известна степен е за сметка на геймплея. Ако включите всички ефекти, ще ви е необходима карта от семейството на GeForce 2, за да постигнете резултати, при които няма досадно насичане. Дилемата за притежателите на по-стари 3D-ускорители ще бъде

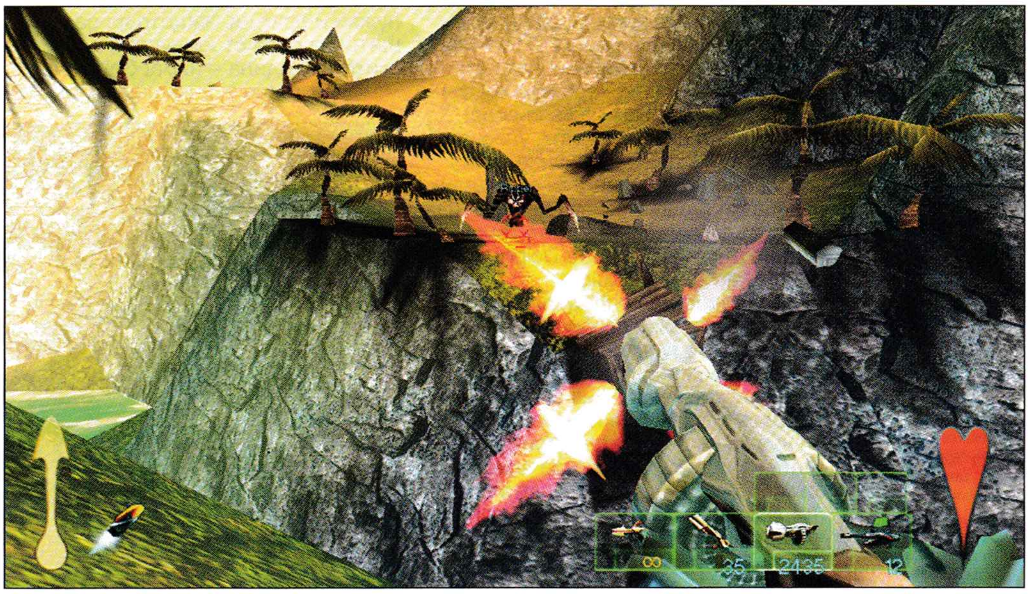
## Или феноменална графика, или феноменален геймплей

Поне при звуковото оформление нещата стоят съвсем утопично. Историята се развива на фона на симфонична музика, която така се слива с действието, че изобщо не се забелязва. В добрия смисъл, разбира се. Трябваше да пускам специално играта, за да я чуя и оценя. За звуците няма какво толкова да се говори, знаете как е – гърмежи, пляскате на вълни, ревовете на враговете и т.н.

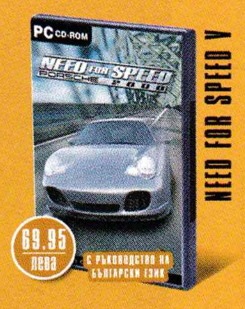
Най-интересни са озвучаванията на героите. The Meccs говорят, или по-точно плещят, глупости на поразия, които по някаква странна причина не са цензурирани в самата реч, а само в субтитрите. И тук, както при външния вид на Delphi, любовният хумор не е това, което се очакваше. С едни гърди напред излиза оригиналния шотландски акцент на Baz и дружината му, а репликите на сладурите Smarties са изпъстрени с мелодраматични паузи, дълбоки въздишки и непресторена наивност. Когато тези реплики се съчетаят с подходящото положение на камерата се получават сцени, достойни за Оскар. Не преувеличавам!

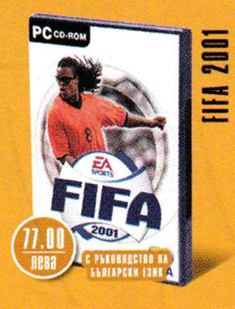
За някои от вас може да се стори объркващо, че настройките на бутоните за всеки от трите предложени герои е различен. Това е неизбежно, защото специалните умения и оръжията при The Meccs, Delphi и Kabuto са уникални. Няма да е пресилено, ако кажа, че Giants представлява три игри в едно. Ако има някакъв реален недостатък при single-player режима, може би това е липсата на възможност за запис, тъй като някои от мисиите са сложни, но затова пък са кратки, а след всяка успешно изпълнена задача следва autosave. Предполагам, че създателите са се спрели на този вариант, за да удължат живота на играта и като прибавим забавния мултиплейър към сметката, получаваме наистина впечатляващ резултат.

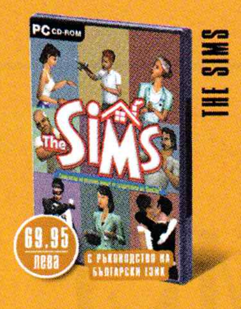
При мисълта, че със самото започване на новото хилядолетие на пазара се появява такъв шедьовър, какъвто безспорно е Giants: Citizen Kabuto, геймърската ми душа се изпълва с оптимизъм и дори богатото ми въображение не е способно да предвиди какви чудеса ни очакват след години. Оставям въображението на гейм-дизайнерите, а за мен си запазвам изтънчения вкус на ценител.



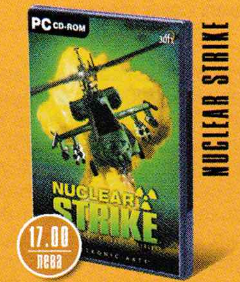
**С Machine Gun в ръка враговете не са страшни!**

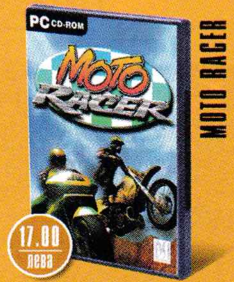

NEED FOR SPEED V
69.95 лева
с ръководство на български език


FIFA 2001
77.00 лева
с ръководство на български език


THE SIMS
69.95 лева
с ръководство на български език

THE SIMS:LIVIN' IT UP
37.00 лева
с ръководство на български език

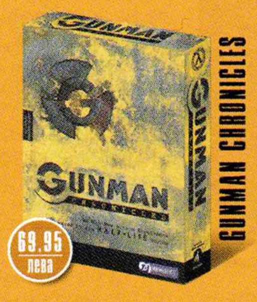

NUCLEAR STRIKE
17.00 лева

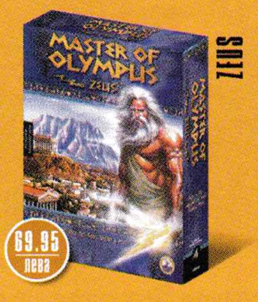

MOTO RACER
17.00 лева

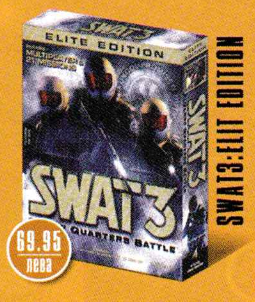
NEED FOR SPEED II
17.00 лева

THEME PARK
17.00 лева

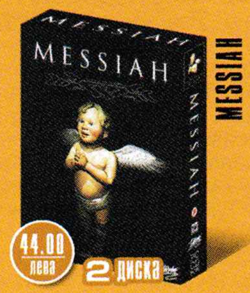
FIFA '99
17.00 лева


GUNMAN CHRONICLES
69.95 лева

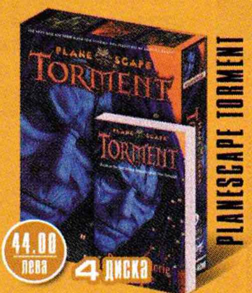

ZEUS
69.95 лева

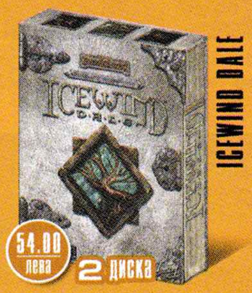

SWAT3:ELIT EDITION
69.95 лева

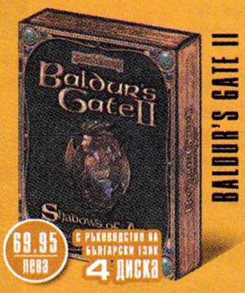
DARK CONSPIRACY
34.00 лева


MESSIAH
44.00 лева
2 диска

MDK2
44.00 лева


PLANESCAPE TORMENT
44.00 лева
4 диска


ICEWIND DALE
54.00 лева
2 диска


BALDUR'S GATE II
69.95 лева
с ръководство на български език
4 диска

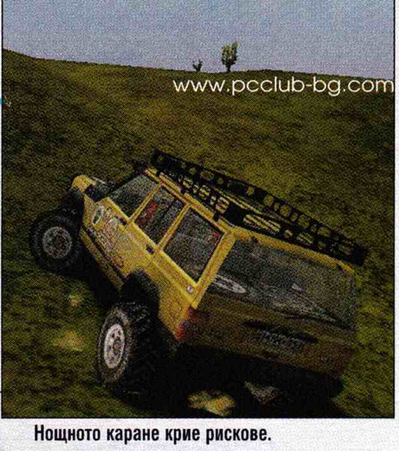
ето името на поредната
**лицензирана зала,**
**която ви препоръчваме-**
# МАТРИЦАТА

**В А Ж Н О!**
очаквайте промоция
на **GUNMAN CHRONICLES**
в рамките на
**МАТРИЦАТА**

играйте безплатно цяла седмица!
спечелете оригинално копие от
GUNMAN CHRONICLES на
мини-турнира в последния ден
АКО СТЕ ДОСТАТЪЧНО ДОБРИ!
обадете се в залата за повече информация

**ПУЛСАР**

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62 / ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72 / бул.Витоша 61, тел.(02) 988 20 25 / пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96 / ЦУМ, ет. 3 / магазин БОНЖУР, пл. Славейков
магазин БОНЖУР-СРЕДЕЦ / базар малък ЦУМ, ет. 3 / НДК, базар ПАСАЖА / [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974
[БУРГАС] бул. Хр. Ботев 101, тел. (056) 800 109 / ул. Патриарх Евтимий 113, тел. (056) 803 045
[ПЛОВДИВ] ф-ма Трансфер Груп - офис: ул. Антим Іви 5, тел.(032) 624 080; магазин: ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813
[ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300 / [ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363
[МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546 / METRO CASH & CARRY в цялата страна



Нощното каране крие рискове.

## Завръщането на една легенда в off-road рейсинга

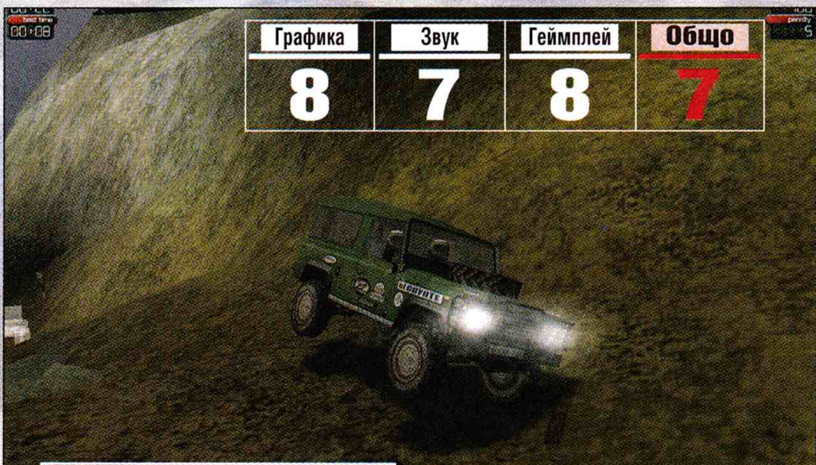
# Screamer 4x4

■ Virgin Interactive ■ www.vie.co.uk
■ PII-233, 32MB RAM, 8MB 3D Video ■ off-road rally

**ОТ АВТОРА**

■ Off-road е вълшебната думичка, около която се върти всичко в продължението на Screamer 4x4. Не може да се отрече, че Virgin Interactive са си свършили добре работата. Перфектните физически модели на джиповете, приличната графика, разнообразието от състезания и нестандартният поглед върху ралито като жанр са все неща, заради които си струва да опитате тази игра.

**Screamer 4x4 изисква чудесно познаване на картата, бърза ориентация и внимателно шофиране.**



| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 | 7 |

Нощното каране крие рискове.

Прегазването на зрител води до дисквалификация (все пак не сме в Carmaggedon).

Откъде ли се е взел този хеликоптер?

Land Rover Defender преминава през всякакви препятствия.

**Представете си състезание с високо проходими автомобили. Турнир без ясно очертани писти по екстремни като релеф терени, без строги правила, ограничения и фанатичен устрем към високите скорости. В него можете да разчитате само на две неща: на собствените сили и качествата на вашата машина...**

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Компютърните ралита със сигурност мога да бъдат наредени сред най-популярните игри. В този жанр се появиха толкова разнообразни направления, че е трудно да бъдат изброени всички. Не знам по каква причина off-road ралитата останаха крайно несправедливо в категорията на относително пренебрегнатите. Надявам се, че това положение ще се промени особено след появата на игра като Insane (заглавие от каталога на CodeMasters) и най-вече след дългоочакваното продължение на Screamer 4x4. Когато излезе първата част (вече не помня колко години минаха оттогава), тя бързо спечели симпатиите на запалените по виртуалните ралита. Все пак интригуващият геймплей и феноменално добре изглеждащата за своето време графика са неща, които всеки геймър цени. В публикуваното през следващото хилядолетие продължение тази традиция е спазена. Отново графичното оформление е на повече от прилично равнище, но то бледнее пред невероятно богатите, сътворени с много фантазия разнообразни варианти за състезание. За разлика от Insane тук всички автомобили са реално съществуващи. Между тях трябва да се споменат невероятните високопроходими возила като американските Jeep Cherokee, Wrangler и CJ7. Mercedes участва с G Wagon и Unimog, а японското автомобилостроене е представено от най-успешните модели на Mitsubishi и Toyota. Естествено в самото начало на играта няма да можете да карате всички джипове. За целта ще е нужно да се класирате поне на трета позиция и естествено да допускате колкото може по-малко наказателни точки. Screamer 4x4 е от игрите, за които е трудно да се каже дали са лесни или трудни, тя по-скоро може да бъде определена като необичайна. Когато стане дума за PC-рали, обикновено очакванията са за бясна надпревара, борба с конкурентите гума до гума и отчаяна битка за всяка секунда. Screamer 4x4 е съвсем различна игра, в която състезанието е индивидуално, а за постиженията на вашите противници ще разбирате само по таблицата за крайното класиране. Това обаче не означава, че играта е скучна, защото крайният успех изисква много мислене, добро познаване както на картата, така и на машината, която управлявате. Тук е мястото да кажа, че създателите на Screamer 4x4 са успели да постигнат много по отношение на реализма. Физическите модели на джиповете са повече от перфектни, което прави от управлението им истинско забавление. Това личи особено при ситуации като изкачване на много стръмен наклон, затъване в кал и буксуване. При преобръщане и катастрофа това не остава без последици за автомобила. А като капак на всичко в зависимост от стила ви на каране е възможно да се случат неприятности като блокиране на двигателя, счупване на скоростната кутия и други подобни. Тези шофьорски неволи имат своето решение, и то се нарича repair. Разбира се, това не е безплатно и за всеки ремонт ще получавате допълнителни наказателни точки.

Освен нестандартните single-player игри (Free Drive, Championship, Trophy и Pathfinder) Screamer 4x4 разполага и със забавни варианти за мултиплейър като Catch Up, Destruction, First To Point, King Of The Hill и Off-Road Rally.

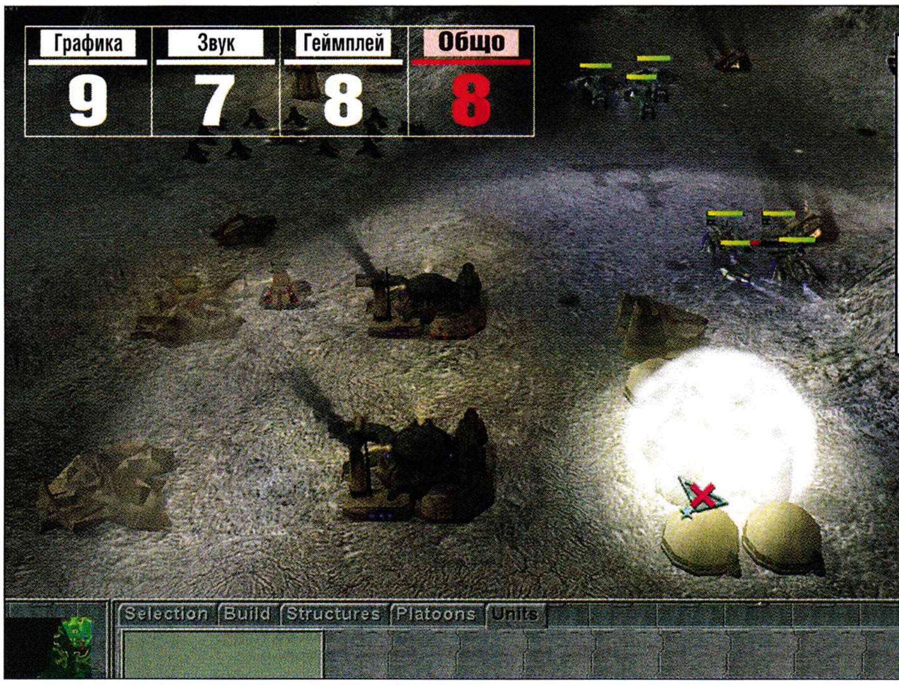
# THE MOON PROJECT

## Битката за бягство от Земята продължава

■ TopWare ■ www.earth2150.com ■ P266, 32 RAM, DirectX 7 ■ RTS

**ОТ АВТОРА**

- Earth 2150 беше една от най-добрите стратегии на миналата година и The Moon Project по нищо не отстъпва на своя гениален предшественик. Единствената критика е, че поне според мен играта все пак е по-скоро mission pack, отколкото съвсем ново заглавие.



| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 9 | 7 | 8 | 8 |

Армията на LC громи американска база на Луната.

Руската база се готви за битка.

**Преди половин година Earth 2150 промени представите на геймърите за стратегия в реално време. Сега продължението The Moon Project разказва втората част на епичната битка за последните природни ресурси на Земята.**

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Действието на The Moon Project се развива паралелно с това на Earth 2150. За незапознатите с тази превъзходна 3D-стратегия ще кажа с две думи за какво става дума. Годината е 2150 и учените откриват, че Земята скоро ще загине. За съжаление оскъдните природни ресурси не позволяват евакуацията на цялото население и поради това между трите основни държави започва ожесточена битка за скъпоценните суровини. Докато трае войната, една от замесените страни – The Lunar Corporation (LC) започва да работи върху строго секретен научен проект. Това е така нареченият "Проект Слънчева светлина". Тук започва и действието на The Moon Project. Довеждането на проекта до успешен завършек би означавало спечелване на войната и поради това останалите две държави – United Civilized States (UCS) и Eurasian Dynasty (ED) се хвърлят с всички сили да спрат своите съперници от Луната. UCS извършва десант на Луната, а руснаците от ED също предприемат мерки за спирането на LC. Както вероятно се сещате, на земния спътник и двете армии срещат яростния отпор на технологично превъзхождащите ги амазонки от Lunar Corporation.

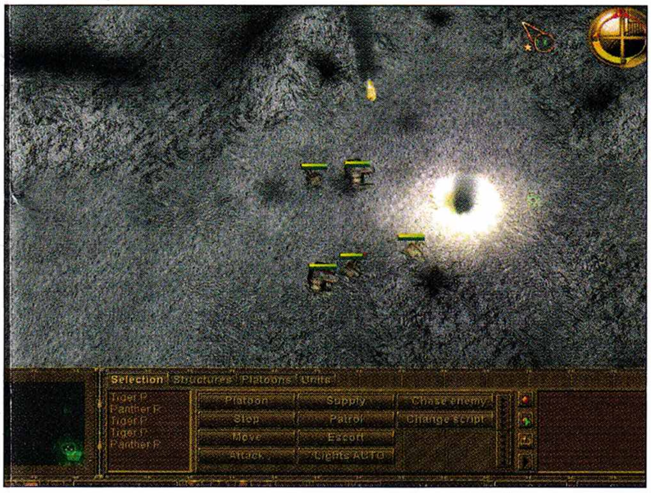
**Оскъдните природни ресурси не позволяват евакуацията на цялото население и поради това между трите основни държави започва ожесточена битка за скъпоценните суровини.**

Това накратко е историята, която са измислили от TopWare. Сега да минем към геймплея. Там нещата не са се променили особено. Естествено в The Moon Project имате на разположение много нови технологии и единици. На практика броят на частите, от които можете да сглобявате вашите бойни единици, е почти удвоен, което пък от своя страна дава възможност за хиляди нови комбинации. Въведени са и нови технологии, както и няколко нови сгради за всяка от воюващите страни. От графична гледна точка промените са значително по-скромни. Като нов терен ще можете да се пробвате върху повърхността на Луната, където освен гигантски кратери има и доста неприятни метеорити, които не само изглеждат невероятно красиво, но имат и досадната особеност да падат точно върху вашата армия и да разрушават ценни единици в най-критичните моменти. Иначе графичната система на Earth 2150 е запазена без почти никакви промени, а това означава, че можете да се насладите на една от най-зрелищните графики, които са били показвани някога в стратегия.

Звукът също не е претърпял особени промени с изключение на изцяло новото музикално оформление, което точно като в първата част не само е изключително приятно за слушане, но е и в MP3 формат, така че можете да си пускате парчетата и без да играете на самата игра.

The Moon Project е изключително сполучлива стратегия, която ще се хареса на всички любители на жанра. Миналите Earth 2150 със сигурност няма да мигнат преди да са видели финалните сцени и за трите раси, а тези, които са пропуснали предшественика, ще открият, че светът на стратегиите в реално време на започва и не свършва със StarCraft и Command & Conquer :-)

Метеоритите са непрекъсната заплаха за вашата армия.



**От време на време се появяват игри, за които се пише трудно. Понякога самата тематика на играта поставя пишещия в шах. В други случаи рецензентът има тежката задача да се справи с деликатната обстановка около даденото заглавие, породена от разделението на геймърите на върли почитатели и ожесточени противници на играта. Именно за такава игра става въпрос.**

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 9 | 9 |

# QUAKE 3
# Team Arena

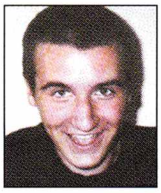
## Образец за качество от ID Software

■ ID Software ■ www.quake3arena.com
■ P2 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video, 400 MB HDD Space ■ 3D Action

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

В геймърските среди открай време се водят разгорещени спорове "за" и "против" Quake. Повечето мнения са от типа "Unreal rulez, Quake sux" (или обратното), и на мен, честно казано, ми е дошло до гуша от този тип изказвания. За това в тази статия ще се опитам да казвам истината (доколкото такава съществува като обективно понятие), пък каквото сабя покаже. Няма спор, че Quake е класика в жанра, и че за много геймъри ID Software са не по-малко легендарна фирма от Ferrari например. Няма спор, че стилизираното Q се превърна в икона за най-голямата и сплотена общност в историята на компютърните игри. Няма спор и че с появяването на конкуренция в лицето на Epic Megagames и Unreal много хора се отцепиха от тази общност, защото за много от тях Unreal беше глътка свеж въздух. Тези хора станаха още по-многобройни с излизането на Unreal Tournament, като в това няма нищо лошо, всеки си има предпочитания. Няма да крия, че аз не съм сред тези хора. Сигурно се питате що за вкусове имам, щом предпочитам игра със стари оръжия, изтъркана атмосфера, несъществуваща фабула и безмозъчни противници. Абсолютно съм съгласен, че оръжията не са оригинални, че обстановката в играта е все една и съща и че ботовете стават само за упражнения по стрелба. И какво от това? Имат ли значение тези неща, щом под ръждясалата повърхност на пушкалата се крие резултатът от години оптимизация и балансировка; щом всяко едно нещо е премисляно стотици пъти, докато се постигне перфектен баланс между всички елементи в играта – като се започне от оръжията, мине се през физиката на играта и се стигне до нивата и разположението на предметите в тях. Всяко нещо е съобразено с останалите с една-единствена цел – тоталното разкриване на уменията на играча. Това не става от раз и по тази причина за много хора Quake се свежда единствено до бързи рефлекси и точна стрелба. Но понеже задълбах в принципни разсъждения, нека се върнем на предмета на тази статия, а именно – официалния stand-alone add-on за Quake 3, наречен Team Arena.

**ОТ АВТОРА**



■ В Q3:TA са оставени само "сериозните режими", които изискват от играча концентрация и умения, далеч над тези в стандартния deathmatch. За щастие тези изисквания са добре подплатени от ID с качествени нива и оръжия, които като цяло оформят поредния добър продукт на ID.

Както подсказва името, **този add-on се съсредоточава почти изцяло върху отборната игра,** която в оригиналния Quake 3 беше доста зле, като тук не говорим за Team Deathmatch, а за игри от типа на Capture The Flag. Team Arena ни предоставя 3 нови типа игра (освен стандартния CTF и кой знае защо Tournament), които могат да ви се струват малко, но пък ID винаги са залагали на качество вместо на количество.

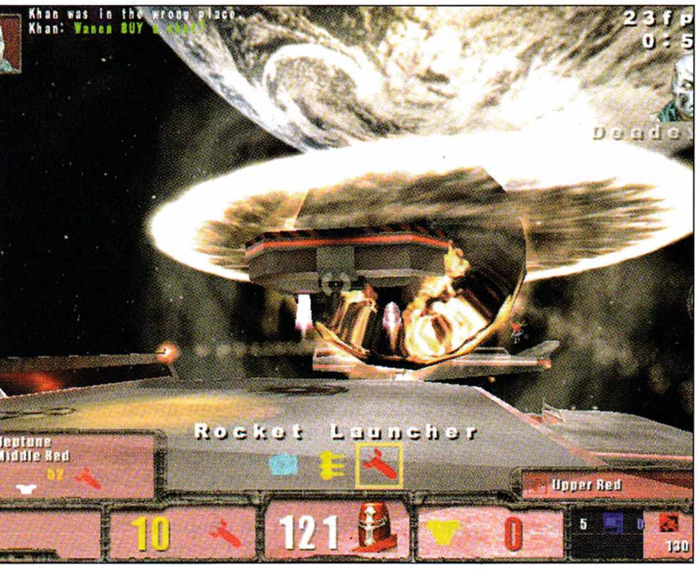
Първият нов режим на игра е One Flag CTF – при него имате един бял флаг, който трябва да се занесе до флага на противника, за да се отбележи точка (самите червен и син флаг не могат да се взимат). Все едно имате две глутници кучета и един кокал :).

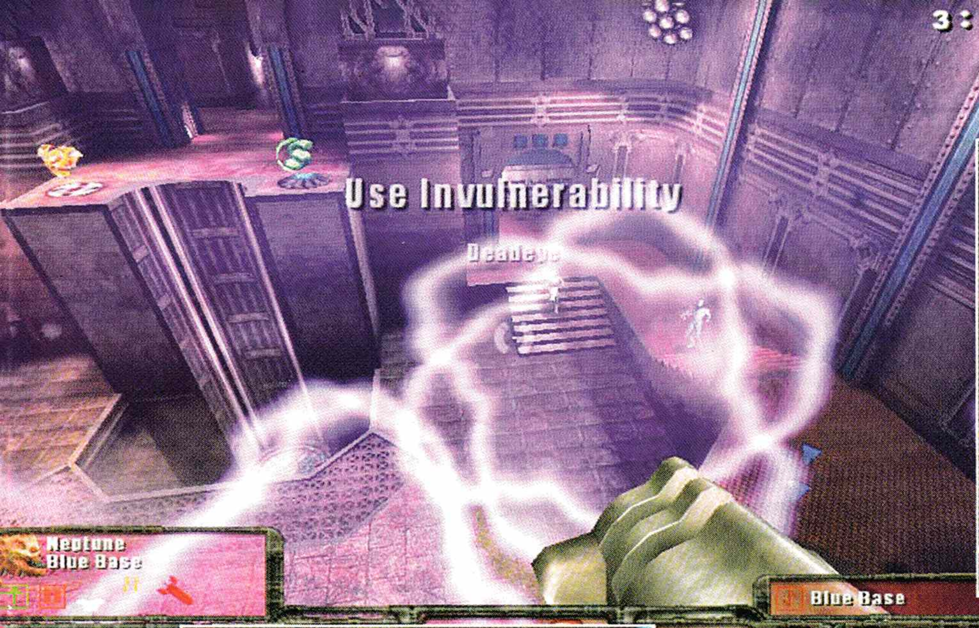
Следващото нововъведение е Overload – в базата на всеки отбор има един голям череп, който другият отбор трябва да унищожи, за да се отбележи точка. Номерът е, че черепът има 2500 hit points, което значи, че не е лесно да се унищожи, а фактът, че се намира в противниковата база, го прави още по-трудна мишена.

Третият нов, и според мен най-забавен режим, е Harvester (интересно е, че той е "вдъхновен" от Headhunters mod-a за Quake2). В него при фрагване на играч от противниковия отбор в центъра на нивото от една колонка се "ражда" череп, който вашият отбор трябва да занесе в базата на противника. Всеки играч може да взима колкото си иска черепи на противниковия отбор (които са съответно сини или червени на цвят), като при взимане на "свой" череп той изчезва и така не се позволява на противника да го вземе. Това, което го прави мой фаворит, е, че се поощрява активният геноцид срещу противниковия отбор – без фрагове няма черепи, а без черепи, няма и точки за отбора :).

Новите оръжия в Team Arena са три на брой: Chaingun – класиката от Quake 2 се завръща, по-люта от всякога. Следва nailgun-ът, който се е трансформирал в нещо като Flak Cannon-a от UT и според мен е едно от по-малко полезните оръжия, защото става само за много близък бой, но за сметка на това прави плашещ damage. Като за десерт получавате и Proximity Mine Launcher. Представете си гранатомет. Сега си представете, че гранатите се лепят за всякакви повърхности и се взривяват при близко преминаване на противник (или след 20 секунди). Е, в общи линии това е Proximity Mine Launcher. Нищо не може да се сравни с удоволствието, когато някой надъхан противник налети на купчинката мини, предвидливо струпани под флага ви :).

**Kamikaze-то в действие.**





I feel like a God. I am immortal.

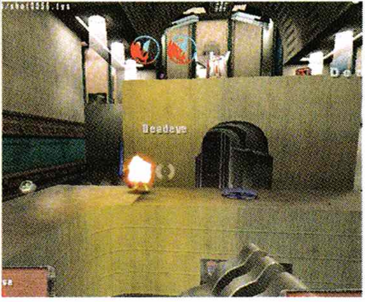
Warlokk
Neptune
Rail Red
Upper Red
7
80
0

À си мръднал, à съм те гръмнал. Е, хайде размърдай се, де!

47fps
4:06
Callisto
Callisto
Middle

Feel the power of my chaingun.

Я застани мирно, бе, диване с диване....



Арр! Право в десятката!

## При предметите новостите са Kamikaze и Invulnerability.

Kamikaze-то общо взето няма нужда от обяснение, само ще ви кажа, че прави едно голямо бум. Всъщност прави го дори ако ви убият, стига трупът ви да остане цял. Invulnerability-то е по-гаднярският предмет – когато го пуснете, около вас се образува почти непробиваема синкава сфера, която ви обездвижва, и ви дава възможността за известно време да застанете на едно място и да стреляте по противниците без да се безпокоите, че ще ви убият. Все пак, за да не ви е чак толкова комфортно, имайте предвид, че Proximity мините минават през сферата и имат свойството да се залепят и по хора:).

Има и четири нови powerup-а, които издържат, докато сте живи. Това са: Doubler – увеличава двойно нанасяните поражения, Scout – тичате и стреляте два пъти по-бързо, но не можете да носите броня, Guard – дава ви 200 кръв и 200 броня, като ако ви ранят, кръвта постепенно се възстановява обратно до 200, и Ammo Regen, който с течение на времето възстановява мунициите ви.

По останалата част на играта също са направени известни подобрения – например нови и много по-удобни менюта и нов HUD (Heads Up Display, на него ви се показва информацията по време на игра – броня, здраве, оръжие, състояние на съотборниците и т.н.), в който е вградена сравнително удобна система за командване на съотборниците. При игра в гейм зала това надали ще е полезно, поради наличието на изпитания метод за комуникация "крещи-на-съотборниците-си-докато-прегракнеш", но с ботове е задължително, защото те не проявяват абсолютно никакви тактически способности. Като изключим този традиционен за Quake 3 недъг, ботовете в Team Arena се държат малко по-добре по време на битка. Но според мен скучната игра с ботове е простим недостатък, защото и без това идеята на мултиплейъра е да играете срещу хора. Звуците в играта не впечатляват като качество, но пък подобренията помагат по време на игра – например коментаторът вече ви информира конкретно чий флаг е взет, също така и командите, които издавате/получавате, са озвучени. Новите нива (общо 16 на брой) по мое мнение са доста по-добри от тези в Quake 3, като тук говоря хем по отношение на геймплея, хем от чисто естетическа гледна точка. Има няколко нови модела, които са на светлинни години от разнообразието и качеството на тези в Quake 3. Единственото изключение е Fritzkrieg, който е изключително добре направен. Иначе графиката на Team Arena си е същата (нормално за add-on...). Въпреки това обаче, играта е значително по-лакома за памет от нормалния Quake 3. Според мен това се дължи на доста големите нива (между другото в Team Arena има три изцяло открити нива, които са наистина огромни), в които драенето по диска често беше основна пречка за нормална игра. Да знаете само каква мъка беше докато взема някои от скрийншотовете... ;) Поне с моите скромни 128 MB памет нормална игра се постигна едва при изключване на голяма част от радващите окото екстри.

Нововъведенията в Team Arena само разширяват и обогатяват играта, без да я променят съществено – тя си остава във все същия леко аркаден стил, наложен от Quake 3, който не се харесва на мнозина, но пък си има и своите почитатели (между другото аркаден може да бъде приемано съвсем буквално – с всичките тия jumppad-ове човек се чувства като във флипер :)). Но поне противниците на Quake вече имат един повод за заяждане по-малко – в отборните игри тактиката "вървиш и пуцаш като улав" е меко казано неефикасна (не че някога е била, извън стандартния детмач). Е, срещу ботовете това често минава, но както казах, целта не е да играете срещу тях. Според мен Team Arena внася в играта това, което трябваше да го има в оригиналния Quake 3. Но макар и малко закъснял, този add-on е добре дошъл на моя харддиск :)

10:07
Neptune
Blue Bridge
Blue Bridge
200

Как се викаше по стадионите... Червените в атака?

AgentOrange
Red Gate
Red Gate
10
75
0

Какъв е пък тоя кладенец там долу...

# Stupid In

Blasting!...
Blazing!...
Brainless!

■ Xilam ■ http://www.stupid-invaders.com/ ■ P 20 MB RAM, DirectX ■ куест

**Те са по-глуповати от ЦРУ. По-смешни от ФБР. По-извънземни от АЛФ. Те са на Земята, но представляват боклука на Вселената. Те са Тъпите Нашественици! И никакви Мъже в Черно няма да ги спрат, защото Глупостта им има пробивната мощ на TNT.**

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Чували ли сте някога за анимационна поредица, наречена Space Goofs? Е, аз поне не съм, но създателите на Stupid Invaders твърдят, че точно това филмче ги е вдъхновило, за да направят играта. Става въпрос за класически point-n-click куест с превъзходна графика, странен хумор и не едно, не две, а цели ПЕТ извънземни в главните роли.

### Бъд, Кенди, Горджъс, Стерео и лудия извънземен учен Етно

Петимата може и да не са точно Invaders, но се държат без изключения толкова Stupid, че недвусмислено оправдават името на играта. Например Горджъс е дебел син грубиян с единствен зъб и перманентно лошо настроение. Оранжевият Бъд е идиот, дори по крайно толерантните извънземни стандарти. Върховното културно преживяване за него представлява целодневното висене пред телевизионния екран, а ако телевизорът е включен, това се счита за бонус. Извънземното Кенди би се покрило идеално със стереотипа за малките зелени човечета с огромни глави, ако нямаше една странна фикс идея - да си смени пола и да стане момиченце, напук на мъжествената карма, която генетиката му е отредила. Лилавият Етно запомних най-вече с научната дисертация по повод увеличаването на големината на тропическите плодове (или нещо подобно във всеки случай). И накрая идва червеният двуглав Стерео, който има рядкото предимство, че може самичък да пее на два гласа.

И след първоначалното запознанство с героите е време да ви разкажа как те са се озовали на тази забутана синя планета, обикаляща невзрачно жълто слънце в покрайнините на Галактиката. Би звучало добре, ако можех да кажа, че те са представители на мъдри и възвишени раси, които следят и подпомагат развитието на човеците. Но това не е истина. По дяволите, би звучало добре дори ако те идваха на Земята, за да разфасоват крави или да отвличат хора за научни изследвания... Но дори и това не е истина. Всъщност причината да попаднат сред нас е дребна повреда в тяхната летяща чиния (нещо като спукана гума, само че без гумата и без спукването), която ги принуждава да се приземят аварийно близо до изоставено имение някъде в Америка. И както всички ремонти, които "трябва да отнемат само пет минути", така и този се проточва доста и междувременно петимата юнаци се настаняват доста удобно в обширното имение.

### По същото време някъде дълбоко в пустинята Невада

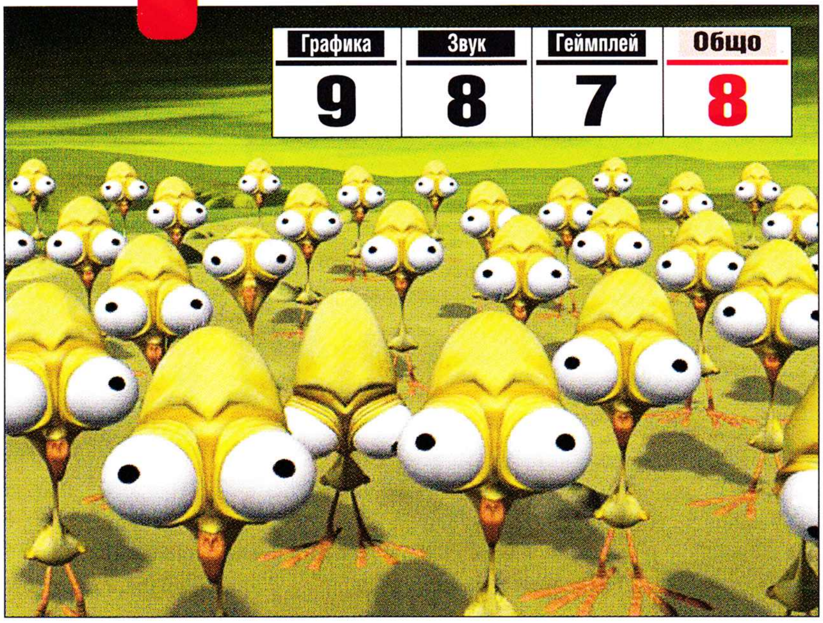
Зона 52. Свръхсекретната база за изследване, изучаване и борба с извънземните форми на живот. Гръбнакът на Американските Тайни Служби. Или казано иначе - лудницата, в която са събрани всички откачалки, оказали се твърде ексцентрични дори за организации от сорта на ЦРУ и ФБР. Един такъв американски супермен е изпратен по следите на петимата пришълци с отговорната мисия да ги плени и достави в Зоната, където те да бъдат подложени на сложни и брутални научни експерименти. Войната започва - Земята срещу Тъпите Нашественици!

Както вече сте разбрали, историята е доволно дебилна, същото важи с пълна сила и за хумора в цялата игра - дебелашки шегички се редуват със стари колкото света лафове, подкрепени със солидни дози анимирано насилие. И въпреки че не можем да говорим за сложни персонажи, дълбокомислени взаимовръзки и смислени диалози, играта е приятна и най-вече красива. Графиката е в превъзходен комикс стил, напомнящ на някогашния LucasArts-ски суперхит Day of the Tentacle - любимият ми куест за всички времена. Разкривени, сюреалистични декори и забавно анимирани персонажи, всичко това оцветено в най-ярките тонове, които художниците са открили в цветовата палитра. Честно казано, не дадох оценка 10 на графиката само защото знам, че този крещящ комикс стил не е по вкуса на всеки, но поне според мен трудно могат да се констатират някакви съществени дефекти. Множество картинки са нарисувани просто ей така, за да им се порадвате, а не че в тях се случва нещо съществено за играта.

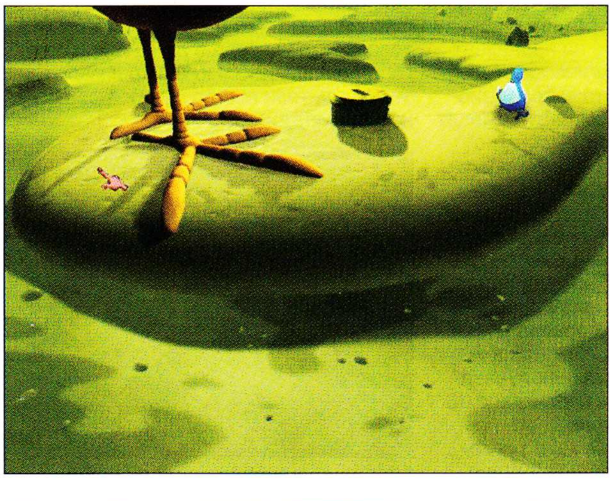
**ОТ АВТОРА**

■ Много хора не харесват шантавите заглавия. Аз, от друга страна, гласувам с две ръце за нестандартното, оригиналното и забавното в компютърните игри. Но дори и по моите стандарти, хуморът в Stupid Invaders на места е прекалено инфантилен, за да се хареса на нормално човешко същество. Твърде много тоалетни чинии, експлодиращи пилета и кравешки задници на квадратен метър, ако разбирате какво искам да кажа. Въпреки това имаше моменти, когато се смях от сърце, а графиката от началото до самият край си остана превъзходна.

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 8 |

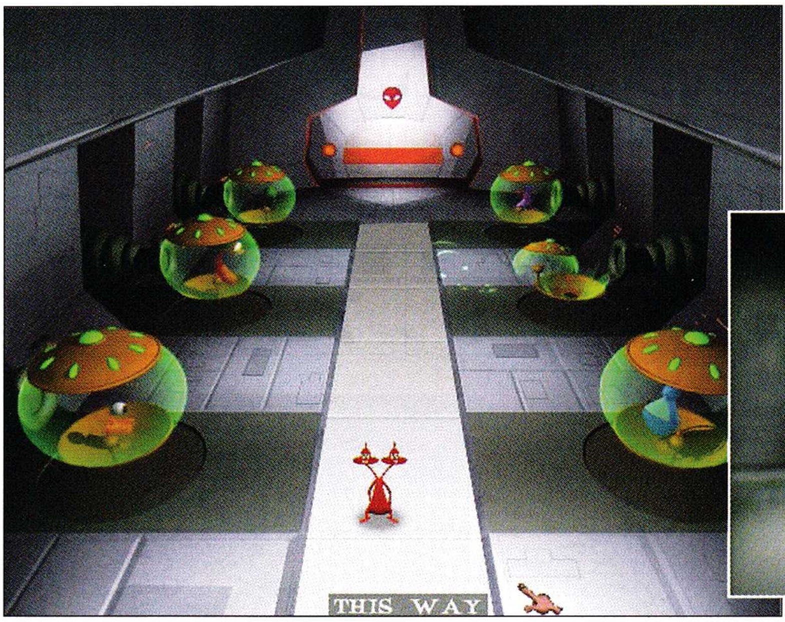


**Истината е някъде там...**

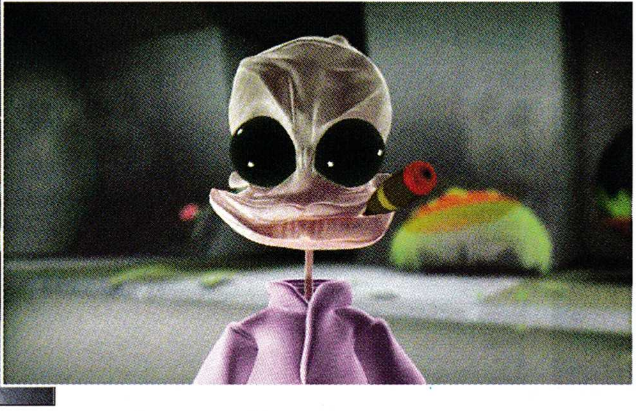


**Това е второто най-голямо пиле, което някога съм виждал!**

# vaders



Затворът за извънземни в Зона 52.



Такава доброжелателна усмивка, че направо тръпки да те побият.

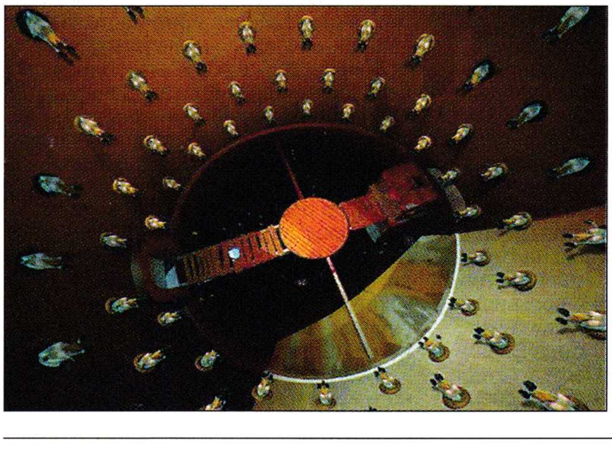
Дори менютата са направени ярки и забавно анимирани.

Самата игра е неявно разделена на десетина части, във всяка от които ще управлявате различно извънземно. Макар и различаващи се по характер и темперамент, героите за съжаление нямат някакви специални индивидуални способности. Няма моменти, където по своя воля да сменяте активния герой и да решавате загадките с помощта на вълшебната думичка teamwork (за разлика от Day of the Tentacle, където това беше основен игрови елемент). Като цяло играта е по-кратка и по-лесна от Escape from Monkey Island, например, макар че се помещава на цели четири компакт диска. Все пак тя не е съвсем елементарна и смятам, че може да предложи някакво предизвикателство, както и да ви забавлява поне десетина часа.

Макар че създателите на Stupid Invaders явно са черпили идеи от по-старите хитове на LucasArts, те не са се придържали изцяло към тяхната схема. Например диалозите в играта са много малко и обикновено нямат съществено значение за действието. Инвентарът ви никога не се задръства от предмети, но малкото неща, които притежавате, обикновено ви влизат в работа по най-идиотския възможен начин (забравете за "логичните" загадки, все пак те съвсем не са толкова интересни, нали?). Макар че интерфейсът предвижда възможност за комбиниране на предмети от инвентара, тя се използва твърде рядко - цифром и словом два пъти в цялата игра. Ще спомена още една съществена разлика, в сравнение с LucasArts-ските куестове - в Stupid Invaders се умира и то много често. Надписът Game Over ще бъде постоянен ваш спътник в тази игра и със сигурност много пъти ще го виждате съвсем незаслужено - без да сте направили някаква грешка, а просто защото сте натиснали ТОЗИ бутон или сте влезли в ОНАЗИ стая. Направо си припомних серията Space Quest, където също така се умираше по три възможни начина на всяка игрова картинка. Но в случая със Stupid Invaders авторите имат едно оправдание - смъртните сцени не са направени, за да ви затруднят или обезсърчат, а представляват още една възможност да се посмеете на идиотския им хумор и да се насладите на прекрасната графика. Без изключение всички смъртни сцени са анимирани превъзходно и са голям майтап, поне първия път, когато ги гледате. Все пак е добра идея да се записвате честичко, за да не ви се наложи да преигравате дълго. Добра идея щеше да е добавянето на един бутон Undo, който да се появява след като сгафите, но уви...

Колкото до управлението - използва се изключително мишка, в контраст с игри като Escape from Monkey Island или El Dorado (вж. стр. 42-43 за повече информация). Кой знае защо обаче инвентарът ви се вади с помощта на клавиатурата (поне аз не открих друг начин). Това е дребно неудобство, което спокойно можеше да бъде спестено, но с него се свиква бързо. Похвално е, че никъде няма да ви се наложи да дебнете пиксели из екрана, както се получава в почти всеки "мишков" куест. Героите ви съвсем нямат богат арсенал от възможни действия и в общи линии единственото, което можете да правите, е да цъкате върху предметите по екрана или да използвате нещо от инвентара си с тях. Но явно сложните куестове принадлежат на миналото и поне засега ветераните ще трябва да се примирят с модерни, опростени заглавия. Всъщност никога няма как да угодиш на всички - за мен Stupid Invaders е относително лесна игра, което до голяма степен уби удоволствието от изиграването й, но със сигурност ще се намерят и хора, които да твърдят, че тя е прекалено трудна и едва ли не невъзможна за минаване. Точно затова е най-добре в такива случаи да се доверявате само на себе си.

Боже мой! Кравешките задници са навсякъде!

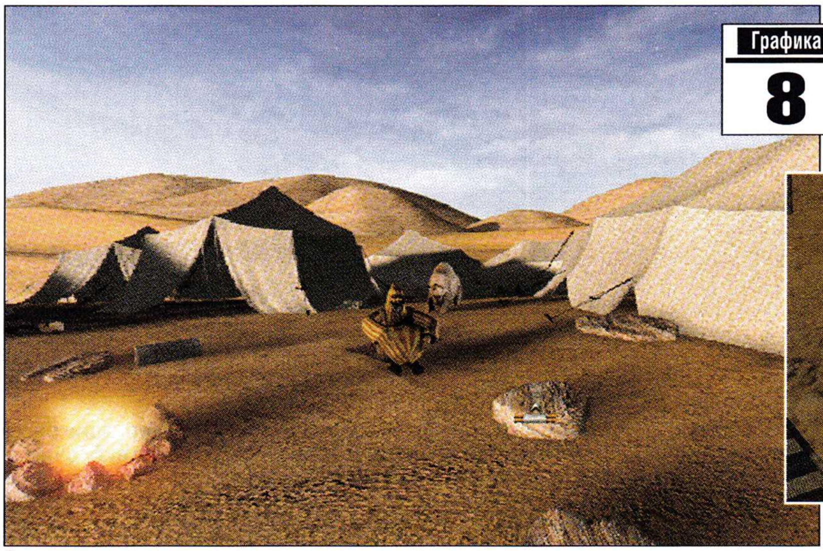


# THE LEGEND OF
# The Prophet AND The Assassin

## Философска приказка за възрастни

■ ARXEL TRIBE/INFOGRAMES ■ http://legend.arxel.si/english ■ P200, 32 MB RAM 2 MB Video Card ■ Quest

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 6 | 7 |



Дори и в сърцето на пустинята има живот.

Всеки си има номер в живота.

Това НЕ Е кадър от филма Мумията!

Танкред де Нерак.

**Ако сте харесали излезлия преди около две години куест Faust, сега тази игра би трябвало да е за вас! Тя е от същия производител и със същия Full Motion Video енджин. Сред недостатъците й могат да се посочат доста краткият й обем – само 2 CD-та срещу четирите диска на Faust, освен това авторите са се изхитрили дори и в този сравнително елементарен и отдавна отработен енджин да вкарат бъгове!**

**Ако сте от самотните играчи на куестове и искате да избягате в един свят някъде далеч в приказния Ориент с неговата мъдрост и жестокост, ако ви привличат чудните истории за борбата между доброто и злото, ако обичате магиите и проклятията и бавното, но много интересно и предизвикателно напредване чрез разрешаване на загадки и съчетаване на най-странни предмети, то "Легендата за пророка и убиеца" е вашата игра.**

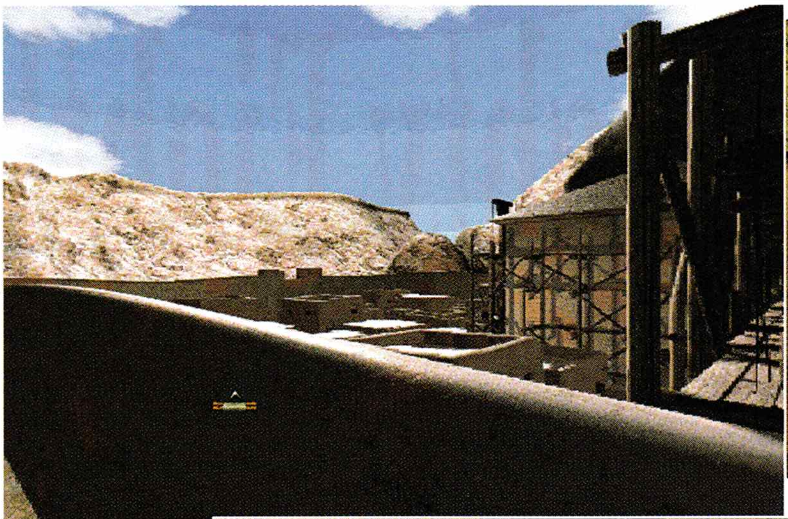
Джулия Начева
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Историята ни пренася далеч във времето – в Ориента през тринайсети век, когато смел бивш рицар от ордена на Тамплиерите – Танкред де Нерак основава свои собствени отряди от дезертьори и разбойници. Неговата смелост и изключителен талант на стратег се разнасят извън границите на Византия. Безкомпромисен и невероятно жесток, той си спечелва прозвището Ес Саиф – Ятагана, посичайки всичко след себе си. В цяла Византия чак до пустинята Нефуд татари и бедуини треперят само при споменаване на името му.

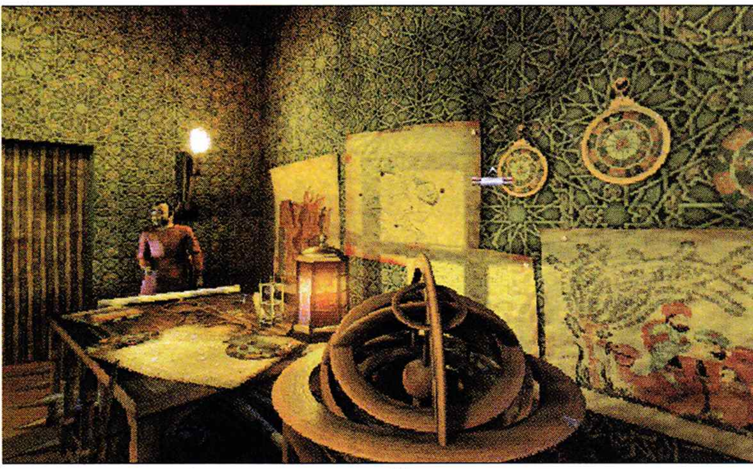
След години жестокост, насилие и страх единственото, което има Танкред де Нерак, е славата на страховит и безсърдечен боец. Просветлението за пречистване на мрачната му душа идва, когато мълвата донася, че някъде живее пророк – Симон де Лакроа, създател на Йебус – град на всички хора, независимо от тяхната религия, построен далеч от злото и мъката на света. Водейки се от слуха за легендарния град, Танкред де Нерак тръгва да го търси.

След пет години лутане из безводната пустиня рицарят достига целта си и застава пред портите на града – но Йебус тъне в разруха, а от Симон де Лакроа няма и следа. Сам убиец и разрушител, Танкред де Нерак попада в един разрушен град. Потресен от разкритието, той започва да търси пророка. Така започва и самата игра. Пренасяте се в света на приказките от "Хиляда и една нощ", в далечния и екзотичен Ориент, в свят на миражи и опасности, на жестокост и разточителни богатства и започвате да следвате легендата за Танкред де Нерак , наречен Ес Саяф – Ятагана.

"Мактуб" означава "така е писано"– това е арабската дума за съд-



Град Йебус не е привлекателно кътче за живеене.



Малко цивилизация не е излишна.

Ес Саиф - Ятагана.

**ОТ АВТОРИТЕ**

- Французите май останаха единствените, които упорито продължават да използват FMV-технологията за направата на куестове. Тя си има и преимущества - например фотореалистичната графика. Представете си колко нелепо би станало, ако куестът X-Files например бе с 3D-енджин и Мълдър и Скъли бяха направени от полигони! За съжаление обаче недостатъците й никак не са малко и основният е постъпковото досадно бавно движение, което изглежда дразнещо допотопно в епохата на гигахерцовите процесори.

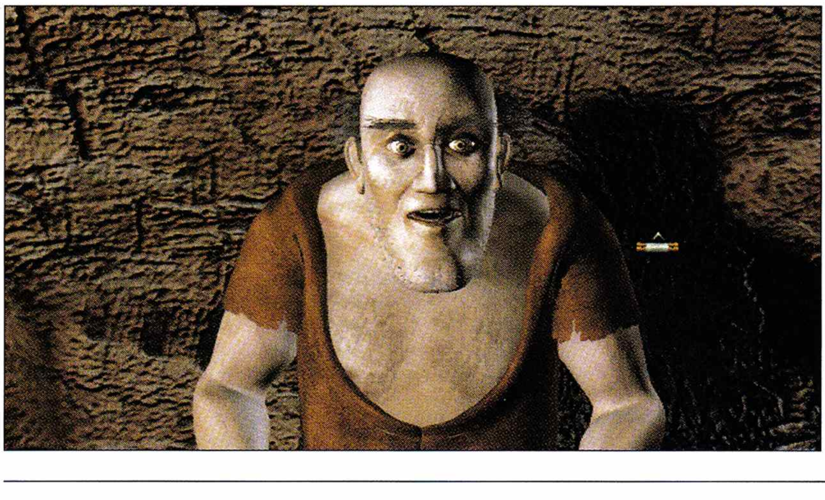
ба. Превъплътени в главния герой, започвате да го следвате и направлявате из пясъците на Свещената земя. Под звуците на загадъчна ориенталска музика се срещате с различни герои, както с истински хора, така и същества от приказките. Някои от тях ви помагат и напътстват, с други трябва да премерите сили, при трети ще се наложи да докажете силата на логиката си при решаване на най-различни пъзели или да докажете, че владеете "душата, съзнанието и тялото си". Ако сгрешите в разрешаването на загадките, ако не успеете да победите врага или ако се доверите не на когото трябва – умирате. На екрана се отваря старинна книга и виждате собствената си смърт поднесена като приказка от разказвача. Но приказката свършва, книгата се затваря и играта приключва, затова е добре доста често да използвате вълшебните думи safe и load дори когато започвате най-невинен на пръв поглед разговор с непознати.

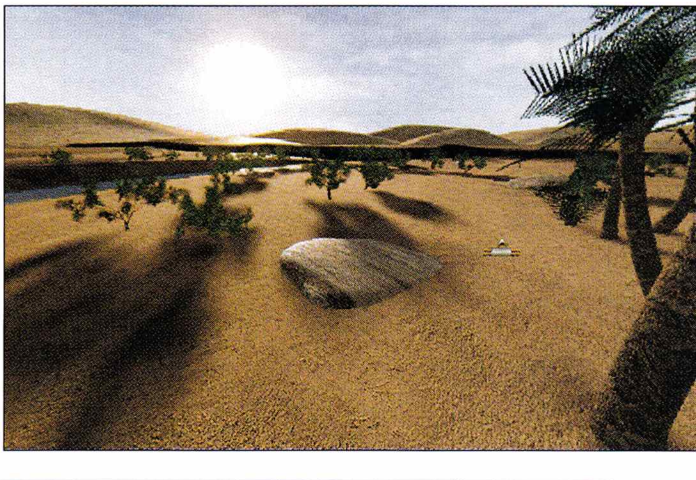
"Легендата за пророка и убиеца" не е чист куест – в нея има и малко екшън, но на практика тези сблъсъци пак са част от решаването на загадките. Използването на наличните предмети и на оръжията е съвсем лесно и елементарно – десен "click" върху екрана отваря лента с inventory-то в горната част на екрана. Тази лента е разделена на три части – "bag", "action" и един тамплиерски щит. В "bag" се намират всички предмети, които са използваеми (излишното изчезва автоматично). Предметите могат да се комбинират помежду си, а забавното е, че в тази "торба" е успял да се вмести дори конят ви. Зад иконата "action" се намират двете ви оръжия – но те не се използват като оръжия, а точно както всеки друг предмет – захващате ги с левия бутон на мишката и кликвате върху противника или когато е необходимо да отрежете нещо. Не е толкова очевидно обаче предназначението на щита – той всъщност служи като меню за разговорите! Разделен е на четири части от изображението на тамплиерски кръст и всяка "четвъртинка" насочва към отделна тема.

### Сюжетът на този куест е създаден от бразилеца Паулу Коелю -

авторът на излезлия през 1998 година бестселър "Алхимикът", който е преведен и на български. Тези от вас, които са имали удоволствието да прочетат книгата, навярно веднага ще получат представа каква е и атмосферата в играта. В основата на успеха на "Алхимикът" се крие едно-единствено нещо – това е философска приказка за възрастни, която засяга дълбините на човешката душа. Не мога да кажа какъв е финалът на играта "Легендата за пророка и убеца", но съдейки от паралела с другите произведения на автора, няма да се учудя, ако накрая тези две така различни създания – убиецът и пророкът, се окажат една и съща личност с раздвоена душа.

Този герой като че ли е член на Семейство Адамс.





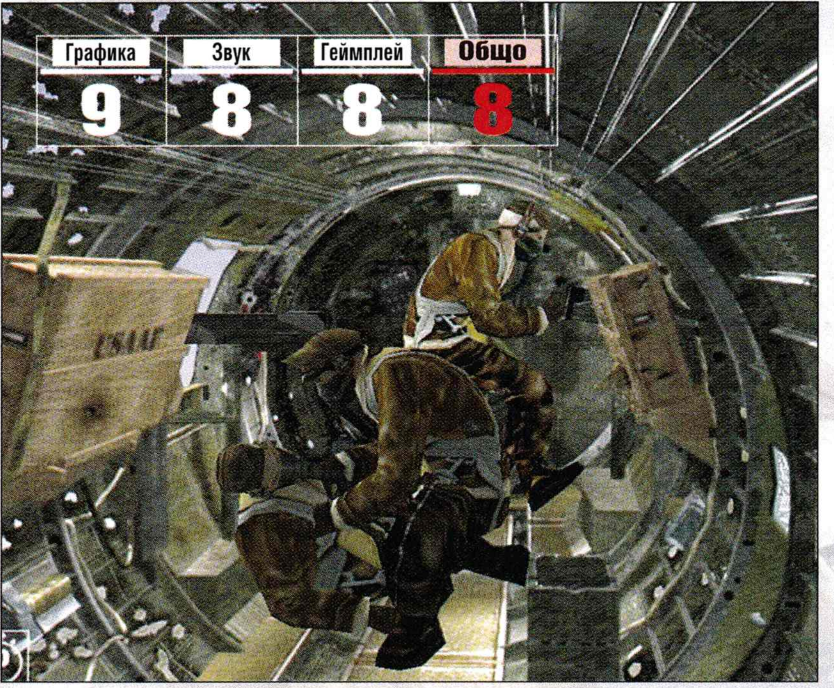
# B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth

## Ново предизвикателство за въздушните асове

■ Microprose/Hasbro Interactive ■ www.b17flyingfortress.com ■ Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D VIDEO ■ Flight Sim

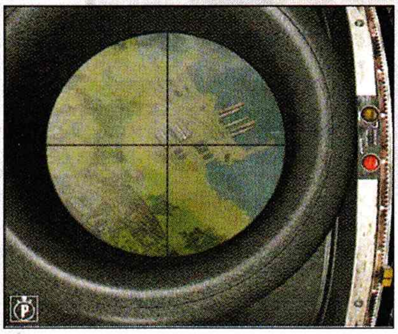
**ОТ АВТОРА**

■ Това заглавие ме завладя напълно не заради красивите визуални ефекти или неповторимия звук. Неговата сила се крие в предизвикателството да подкараш самолет от този ранг.



| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 8 | 8 |

Член на екипажа е уцелен.

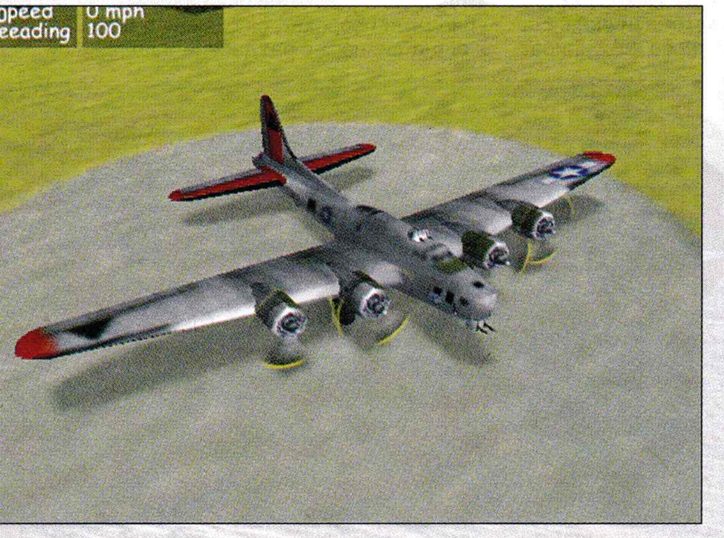


Целта е прихваната.

**Когато преди две години се появи Falcon 4.0, Microprose заявиха, че искат да променят изцяло flight sim жанра като направят игрите си много по-детайлни от гледна точка на действието. Сега B-17 продължава същата идея, но с подобрени технически характеристики, отговарящи на днешните потребителски изисквания.**

Николай Ананиев
n_ananiev@pcclub-bg.com

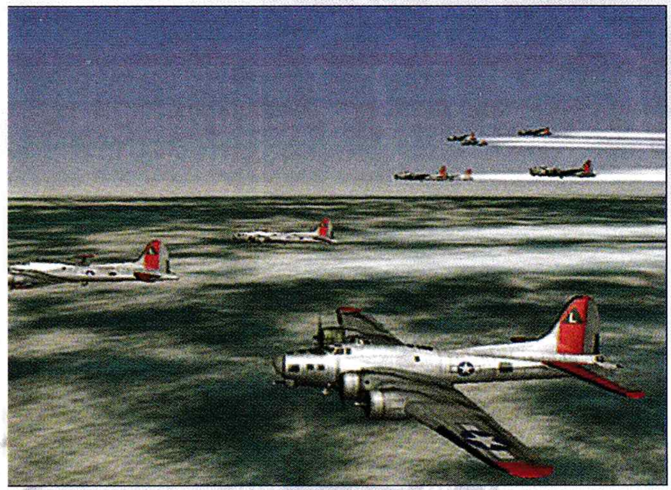
B-17 Flying Fortress.



Преди да се сдобия с копие на играта, нямах представа, че настоящото заглавие ще ме докара до нервна криза още с първото излитане от пистата. Кризата дойде още преди да излетя, защото не знаех, че самата процедура по стартирането на един от двигателите отнема цяла вечност. Всъщност това беше трудното начало и ми предстоеше много, докато се науча да управлявам една от тези гигантски машини.

След стартирането на играта ще попаднете в меню, което наподобява атмосферата в кокпита, но объркването настъпва след първите опити да си нагласите копчетата. Не пропускайте тази възможност, защото по-късно, когато се намирате над бойното поле, ще изпитате много неприятно чувство на безпомощност. По-добре си записвайте кой бутон за какво служи, докато ги научите и, повярвайте ми, те са страшно много. Има три вида спирачки, няколко вида управление, цяла дузина от команди, различни опции за двигателите, няколко изгледа и свободна камера. Ако нямате под ръка джойстик, тогава положението ви става съвсем сериозно и играта дори на easy mode се превръща в същински кошмар. В такива случаи е добре да преминете задължително през тренировъчните мисии, където се научавате да излитате, да кацате, да маневрирате, да преминавате през въздушен бой, да стигате до определено място и да хвърляте бомби, след което се прибирате в базата. Обаче тренировъчните мисии в B-17 са малко по-различни от тези при останалите бойни симулатори като F22 и Combat Flight Simulator. В нашия случай след пускането на избраната мисия няма да получите абсолютно никаква информация за каквото и да било. Единственото, което ще знаете, е, че трябва да разрушите някакъв обект или нещо подобно, но какво става, ако дори не знаете как се излита? Трябва да търсите отговорите сами. Въпреки всичко това, когато успеете да разучите повечето тайни на тази велика за времето си бойна машина, нещата придобиват доста по-светъл облик. Предоставена е възможност за избор между две кампании, които ви поставят на различно ниво на командване. При Squadron Commander под ваше командване е цяла ескадрила от летящи крепости. В тази разновидност на соловата игра можете да се прехвърляте от самолет на самолет и да давате различни инструкции или да си останете на една от машините, стреляйки с картечницата. Също така можете да давате общи за всички самолети заповеди като например да атакуват дадена цел или да кръжат наоколо. При Bomber Commander се вживявате в ролята на командир само на един самолет. Половината от действието на монитора става вътре в самия самолет. Можете да заемате няколко позиции – пилотското място, двете картечници на опашката, можете да заемете мястото на този, който пуска бомбите или просто да гледате отстрани. Все пак не можете да стреляте, пускате бомби, пилотирате и наблюдавате по едно и също време. Нещата, с които не се занимавате в даден момент, се извършват от компютъра.Той има възможност да изпълнява всички нужни операции за успешния развой на събитията, но вашата намеса остава незаменима.

Трябва да помагате на Съюзници-



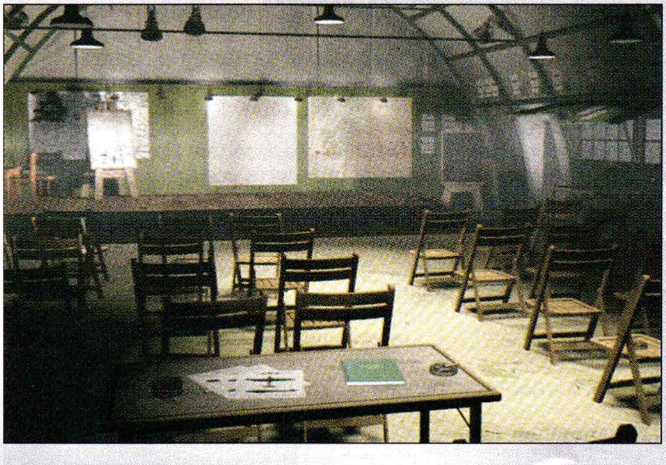
Ескадрилата е готова за атака.

**Основният недостатък на играта е пренебрегнатият от Microprose мултиплейър, който можеше да предостави на играчите още много часове в небето.**

те през 25 мисии в различни европейски страни. Ще видите Айфеловата кула, ще летите над различни столици с много исторически паметници и забележителности, ще пускате бомби върху замаскирани нацистки бази и бойни части, за да ги спрете от завладяването на стария континент. Но ще търпите и много поражения, така че не си мислете, че ще преигравате някоя мисия само веднъж или два пъти. Понякога се случва трудно да намирате екшъна, но когато видите прелитащите около вас с голяма скорост вражески самолети и небето се покрие с черен пушек заради анти-въздушните оръдия, играта придобива съвсем различен вид. В повечето битки самолетът ще бъде със силно надупчен корпус, а виковете на уцелените членове на екипажа са вледеняващи, но още по-лошо става, когато два или три двигателя са извън строя и гибелта ви е неизбежна. Всичко, от пушека до надупчената ламарина на самолета, е направено с много детайлно изображение и единствената забележка, която имам към графиката, се отнася за външната среда. Не вярвам, че в цяла Европа е като тепсия и няма нито един хълм или планина. Теренът е напълно равен, но хората, които са правили играта, едва ли някога са били на Стария континент.

За любителите на въздушните симулатори B-17 Flying Fortress е прекрасно заглавие, което позволява на вманиачените въздушни асове да се потопят в атмосферата на Втората световна война.

Стаята за брифинг.

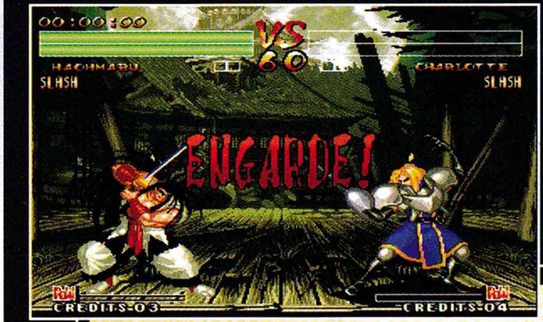


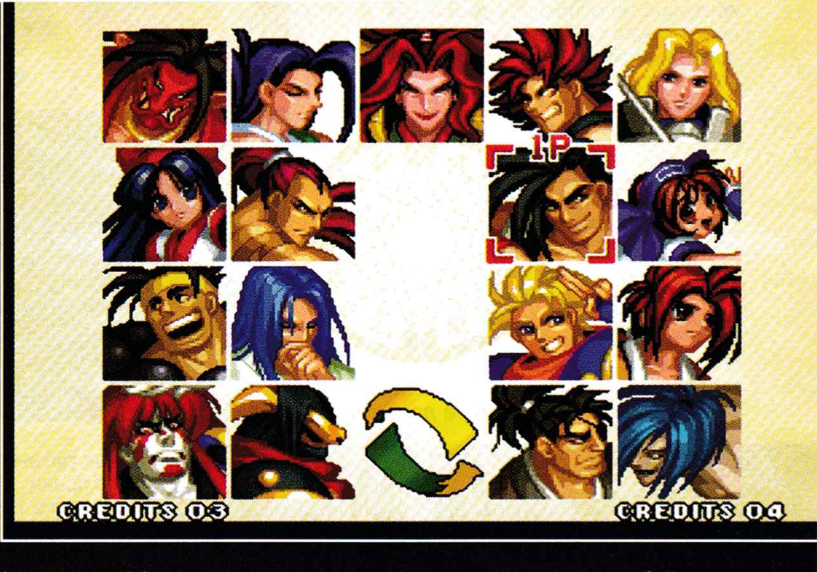
---

# Samurai Showdown 4

## Завръщане в миналото

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 5 | 3 |





**Fighting игри за PC се правят все по-малко и по-малко. Затова, когато чуя за някоя нова тупалка, ме изпълват радостни чувства, но след като си пуснах Samurai Showdown 4, ми потънаха гемиите.**

Иван Иванов
iti@bulinfo.net

Играта е меко казано смешна. Графиката е двуизмерна, а звуците и музиката толкова дразнещи, че просто се наложи да играя без звук. В началото има нещо, което слабо наподобява интро. През екрана преминават разни йероглифи, а някакъв глас разказва историята на японски. Има опция за смяна на езика на надписите, но говорът си остава изцяло на японски.

На разположение са 17 бойци, между които няма никакво равновесие, но пък са направени добре за 2D-графика. Същото обаче не може да се каже за терените. Всеки боец има магии и комбота. Магиите са интересни, но е досадно, че се правят с една и съща комбинация при всеки боец. Някои бойци си имат животни, които ги придружават и при команда нападат противника, само че това не е от голяма полза.

Въпреки всичките си недостатъци Samurai Showdown 4 взе да ми става интересна накрая. Това обаче не означава, че играта си заслужава. Мога да я препоръчам единствено на ретро геймърите, а за всички останали остава да чакат МК5, чието бъдеще продължава да бъде неясно.

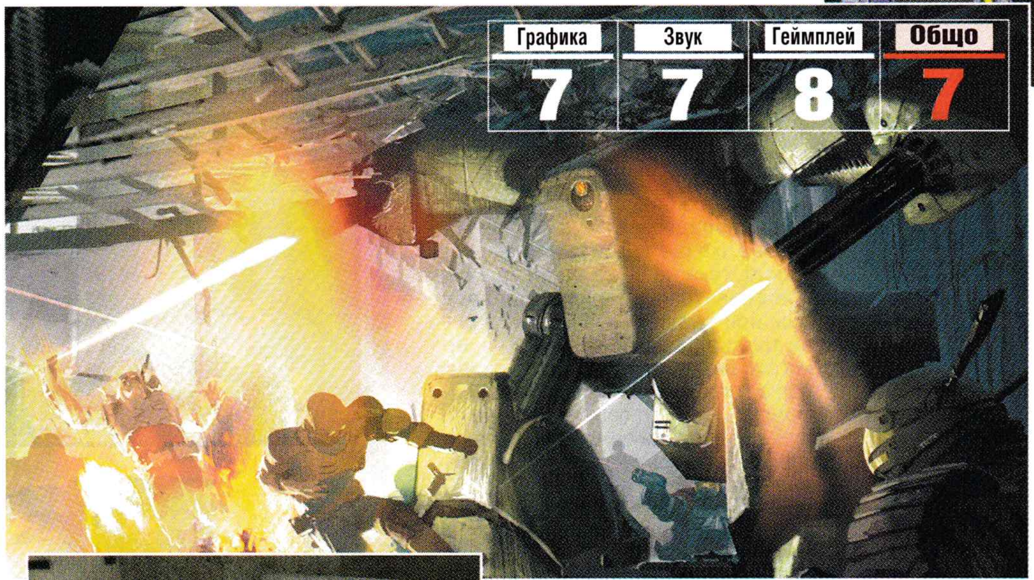
# ONI

Понякога добрите идеи не са достатъчни

**Очаквах Oni с трепет и вълнение, искаше ми се всичките превюта за продукта на Bungie да се окажат достоверни. Ето че играта вече излезе и ще трябва да преодолея и това свое разочарование.**

Иван Георгиев
Ivan-g@pcclub-bg.com

■ Bungie/Gathering of Developers ■ oni.bungie.com
■ P200, 32 MB RAM, 3D Video, mouse ■ 3rd Person Action / Fighting



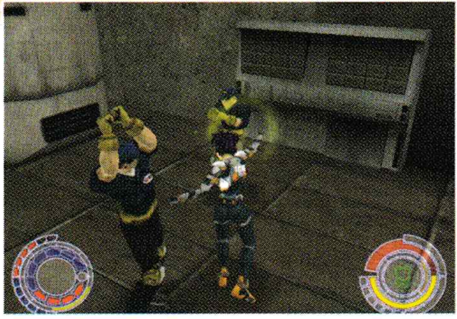
| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 7 |

### Част първа: Възход

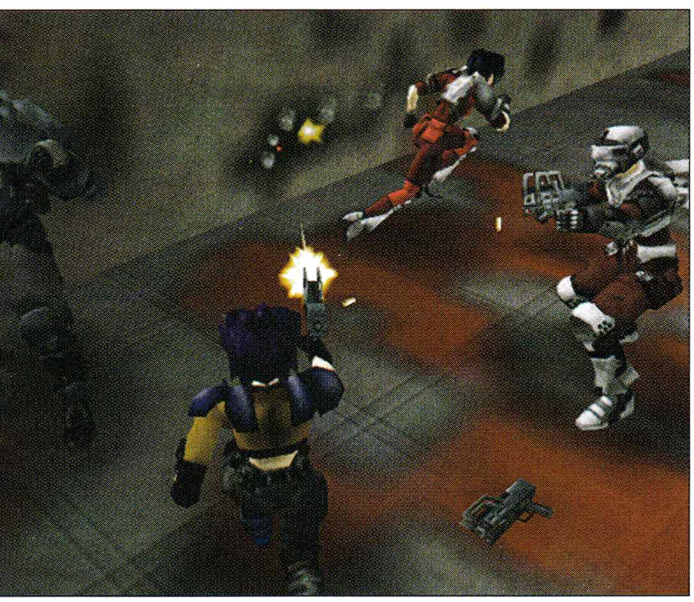
Oni наистина не е като всеки друг 3rd person екшън. Графиката е изцяло издържана в стил anime, което несъмнено придава на заглавието идентичност, способна да привлече вниманието не само на върлите почитатели на японската анимация. Главната героиня Коноко излъчва решителността и смелостта, необходими на един герой, за да се хареса на геймърите. Анимациите на персонажите са прекрасни и съвпадат с цялостното излъчване на играта, дори може да се твърди, че Bungie са се престарали - има няколко варианта на скок, няколко за тичане и най-интересното е, че за тях не се изисква запаметяването на различни клавиши, а майсторско владеене на наличните, които и без това не са малко. Техниките за управление на Коноко са от типа на "натисни и задръж" или "натисни, отпусни, после пак натисни и задръж". Таймингът е от значение не само за контрола на основните движения, но също така е жизненоважен при ръкопашния бой.

### Битките в Oni са феноменални,

от тях могат да се поучат дори авторите на Tekken и Virtua Fighter. Ударите са толкова много, че ми е трудно да се сетя за точната им бройка, а и все още не съм убеден, че съм открил всичките. Цяло чудо е как разработчиците са успели да вкарат цяла fighting игра в 3rd person заглавие и то само при наличието на два бутона за офанзива - единият отговаря за млатенето с ръце, а другият за ритането или по-точно за атаките с крака.



Вие сте двама, а аз за двама!



Кой си избира да е пръв?

Кого трябва да биете? В началото на играта не е съвсем ясно и вдигате ръка срещу всеки, които ръмжи и тича срещу вас заплашително. Не знаете нищо за миналото си, само че работите за специалните части на бъдещето, които, преди да ви впуснат в опасните мисии, отделят нужното време за физическата ви подготовка, под формата на тренировъчно ниво, където се научавате да боравите с огнестрелни оръжия и овладявате базисните хватки за обезвреждане на противниците. Първите нива също представляват своеобразен tutorial, макар че враговете вече са съвсем истински. Вашата помощничка Shinatama периодично ви въвежда в тънкостите на занаята, докато в един момент осъзнавате, че не сте кой да е, а бъдещето ви може да е вълнуващо, стига да оцелеете.

### Част втора: Падение

Като че ли нещо не ви стана ясно за сюжетната линия. Не е, защото не умея да разказвам, а защото историята на Oni е скрита в сянка. Цялото действие на екрана е само подправката, която се предполага, че ще ви въвежда в дебрите на вашето минало и ще ви покаже пътя към великото бъдеще, но ми се струва, че тази мистериозност повече дразни, отколкото увлича и малцина ще са тези, които ще изчакат до основното ястие. Не е само до историята - графиката няма никакви достойнства, с изключение на anime-то, а то няма кой знае колко последователи у нас. Текстурите не са детайлни, а от обещаната сложна архитектура няма и следа. През цялото време се лутате из плоски халета, нафрашкани със сандъци и тук-там ще се мерне някоя машинария за цвят. По-нататък ще се натъкнете на същите сандъци, но по-големи или по-ръждиви. Враговете са с интересен замисъл, но с отвратителна реализация. През цялото време ще имате усещането, че играете на стара игра. Лицата не са анимирани, а при диалозите излизат статични иконки с облика на героите. Някои критици нарекоха това хрумване гениално - запазвала се anime атмосферата. Не на мене тия!

Можете ли да си представите, че в игра, излязла през 2001 година, липсва опция за настройка на клавишите? Това е непростимо, особено като се има предвид, че въпрос-

Никой, който се е заял с мен, не е прокопсал.

**Плюсове:**

- Anime атмосфера
- Нестандартен геймплей
- Добра бойна система
- Приятна музика

**Минуси:**

- Изглежда неактуално
- Разочароваща
- Свиква се трудно с управлението

...ните клавиши никак не са малко, а същността на геймплея изисква максимално удобство за играча. Добре е поне, че бутоните за атака са на мишката, иначе щеше да е умопомрачително. Преминаването на камерата през стените не започва с Oni и едва ли ще свърши с нея, но важното е, че го има, в играта, която имаше доста напреднал стадий на разработка още на E3 през 1999 г.

### Истински съм разочарован

Музиката размива общата ми горчилка, защото никак не е лоша, даже вероятно би се харесала не само на поп-феновете. Звуците са прилични, но речта ми лазеше по нервите. Провлаченият, лигав глас на Shinatama ще ви принуждава да ѝ отнемате думата, но така пък губите възможността да разберете важни неща. Лигав ѝ бил гласът, глупости, не разбирам от anime вероятно...

Калпавото прицелване, резките ротации на камерата, блърнатите текстури, ръбатите герои, неясната история, скучната околна среда и немалкото бъгове разбиха представите ми за Bungie. Само тупаниците си ги бива. Вече започвам да изпитвам съмнения за следващия им продукт Halo, който пък я въобще излезе за PC, я не.

Shame on you, Bungie!

Ако натисна спусъка, дали ще останеш мъж?

---

# Carmageddon TDR 2000

# Nosebleed Pack

## Балада за разкървавения нос

■ SCi ■ www.carmageddon.com
■ P200 MMX, 32 MB RAM, 4 MB Video ■ екшън

**Въпреки относителния неуспех на Carmageddon TDR 2000, която по една или друга причина остана незабелязана от журналисти и геймъри, само три месеца след излизането ѝ е готов първият официален add-on, наречен колоритно и описателно Nosebleed Pack.**

Никола Икономов
**j_roger@usa.net**

Това разширение, окачествявано от създателите си като Upgrade Patch, ще е безплатно за всички, които си купят легално копие на Carmageddon TDR 2000 в близките месеци. С този малък пазарен трик от типа купуваш едно, получаваш две, SCi обаче едва ли ще извлекат големи дивиденти, тъй като е трудно да се повярва, че някой тепърва ще се нахвърли стръвно на TDR 2000, само заради сравнително скромната добавка Nosebleed Pack. Разширението е ориентирано най-вече към истинските Carmageddon-фенове, които не могат да получат достатъчно от бруталните сблъсъци и реките от кръв (или зелена слуз). За тях авторите са подготвили няколко приятни нововъведения, най-важното от които безспорно е пълната поддръжка на онлайн-игра. Включени са и две нови местности с по три състезания - адски стилната карта "Hell", която бързо се превърна в любимото ми местенце за каране и гангстерски ориентираната "1920s". Новите multi-player-карти включват трасетата "Speedway Oval" и "Athletics Ground". Добавени са и поне дузина непознати досега надстройки (power ups) за колата ви, които включват "Meteor Storm" и невероятно забавния "Hover Mode". Новите таратайки са представени с цели 10 екземпляра, като дори само имената им от сорта на "Blood & Bones", "Big Daddy" и "The Wild Pigs" трябва да ви накарат образно да си представите за какви извратени шашкании става дума.

Като цяло Nosebleed Pack е приятна добавка за притежателите на Carmageddon TDR 2000, но със сигурност няма да спечели нови привърженици за каузата.

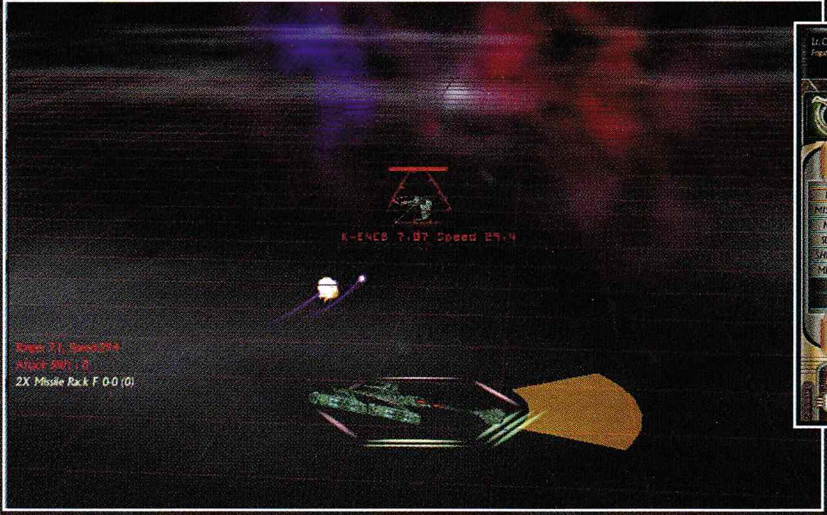
# STAR TREK STARFLEET COMMAND VOLUME II

## Завладейте галактиката в най-добрата космическа стратегия в реално време.

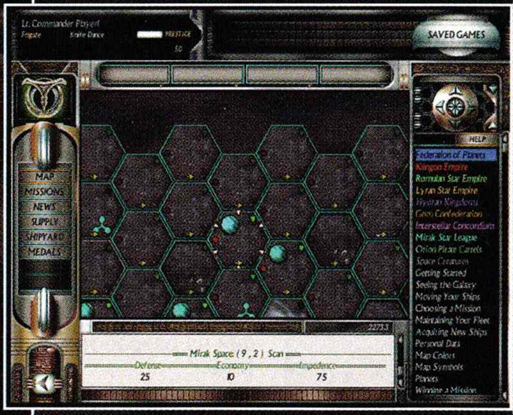
■ Interplay ■ www.interplay.com/sfcommand/sfc2/ ■ P266, 64 RAM DirectX 7 ■ RTS

**ОТ АВТОРА**

■ Първият Starfleet Command имаше славата на единствената смислена игра по сериала Star Trek. През последните месеци това се промени, защото на пазара се появиха игри като Elite Force, The Fallen и Armada, които промениха имиджа на Star Trek като котило на уникални боклуци. Starfleet Command 2 само затвърждава това впечатление и за радост на феновете е поредната добра Star Trek игра.


K-ENEB 7.97 Speed 29.4
2X Missile Rack F 0-0 (0)

Със своята маневреност малките противници могат да бъдат сериозна заплаха дори за страховит клингонски кораб.


Lt. Commander Player1
Frigate
Knife Dance
PRESTIGE
50
SAVED GAMES
MAP
MISSIONS
NEWS
SUPPLY
SHIPYARD
MEDALS
HELP
Federation of Planets
Klingon Empire
Romulan Star Empire
Lyran Star Empire
Hydran Kingdoms
Gorn Confederation
Interstellar Concordium
Mirak Star League
Orion Pirate Cartels
Space Creatures
Getting Started
Seeing the Galaxy
Moving Your Ships
Choosing a Mission
Maintaining Your Fleet
Acquiring New Ships
Personal Data
Map Colors
Map Symbols
Planets
Winning a Mission
22733
Mirak Space (9, 2) Scan
Defense
Economy
Impedence
25
10
75

Звездната карта е мястото за вземане на тактически решения.

**Командването на флотилии от бойни космически кораби е сложна, но интересна задача. Starfleet Command ви дава възможност да завоювате пълен контрол над галактиката в ролята на космически пълководец.**

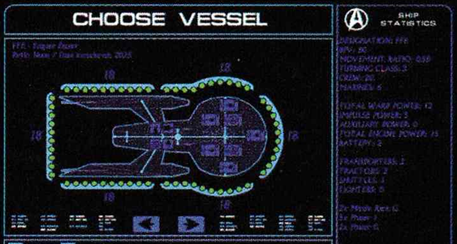
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Още при първото стартиране ще забележите, че въпреки че се води стратегия в реално време, Starfleet Command 2 не е типичен представител на жанра. След като минете няколкото обучаващи мисии, в които се обяснява интерфейсът, можете да се пуснете в първата солова кампания. На разположение имате общо 12 кампании, в които можете да се пробвате на мостика на корабите на 8 различни раси, които имат общата цел да разгромят всичко, което им се пречка по пътя към тоталното галактическо господство.

Самите раси са доста разнообразни. Mirak примерно имат страхотни балистични оръжия и изключително маневрени кораби, високотехнологичните самовлюбени типове от ISC и странните създания от расата Gorn пък разполагат с най-мощните оръжия, докато Земната Федерация от своя страна има добър баланс между огнева мощ и маневреност. Хидранците се радват на предимства при близък бой, расата Lyran има в своя арсенал специалното оръжие Expanding Sphere Generator, ромуланците ползват невидими кораби, а за легендарните клингони няма нужда да се говори отделно - те са най-подходящи за атакуващи действия, които са единственото нещо в душата и сърцето на всеки истински клингон.

Независимо от това на коя от расите ще се спрете, ви предстои да преминете по доста трънлив път, докато постигнете завестния успех. Във всеки случай започвате като някакъв мижав треторазреден командир, който има на разположение само един-единствен посредствен кораб и твърде малко престиж (точно както в Panzer General престижът е универсалната валута в играта!). След като изпълните някои дребни задачи в контролираното от вашата раса пространство, ще понатрупате повечко престиж, което пък от своя страна дава възможност да се издигнете в служебната йерархия на космическия флот на съответната раса и да се сдобиете с доста прилична собствена армада. С нейна помощ вече не е чак такъв проблем да се пробвате да нахлуете и във вражеско пространство и да превземете някоя от звездните системи на омразните противници. Самата игра се състои от две части. Първата е чисто тактическа и в нея можете да си прочетете новините, да оборудвате корабите и да си изберете следващото бойно поле. Следва и реалновремевата част, в която получавате възможност да се изявите като истински полеви командир. В нея поемате пряк контрол над вашия флагмански кораб, като в същото време можете да давате заповеди и на капитаните на останалите кораби от вашата флотилия, ако естествено разполагате с повече от един звездолет. С помощта на изключително приятния интерфейс управлението на битките не е никакъв проблем, дори когато тряб-

В играта има подробна информация за всички модели кораби.


CHOOSE VESSEL
SHIP STATISTICS
FRIGATE

Vessel Library - Select Race
BACK
MAIN
Select Star Empire
VIEW SHIPS
FILM ROOM
CREDITS
HOT KEYS
VESSEL LIBRARY
EXIT GAME

Federation

Vessel Library - Select Race
BACK
MAIN
Select Star Empire
VIEW SHIPS
FILM ROOM
CREDITS
HOT KEYS
VESSEL LIBRARY
EXIT GAME

gorn

Vessel Library - Select Race
BACK
MAIN
Select Star Empire
VIEW SHIPS
FILM ROOM
CREDITS
HOT KEYS
VESSEL LIBRARY
EXIT GAME

hydran

Vessel Library - Select Race
BACK
MAIN
Select Star Empire
VIEW SHIPS
FILM ROOM
CREDITS
HOT KEYS
VESSEL LIBRARY
EXIT GAME

isc

Vessel Library - Select Race
BACK
MAIN
Select Star Empire
VIEW SHIPS
FILM ROOM
CREDITS
HOT KEYS
VESSEL LIBRARY
EXIT GAME

klingon

Vessel Library - Select Race
BACK
MAIN
Select Star Empire
VIEW SHIPS
FILM ROOM
CREDITS
HOT KEYS
VESSEL LIBRARY
EXIT GAME

lyran

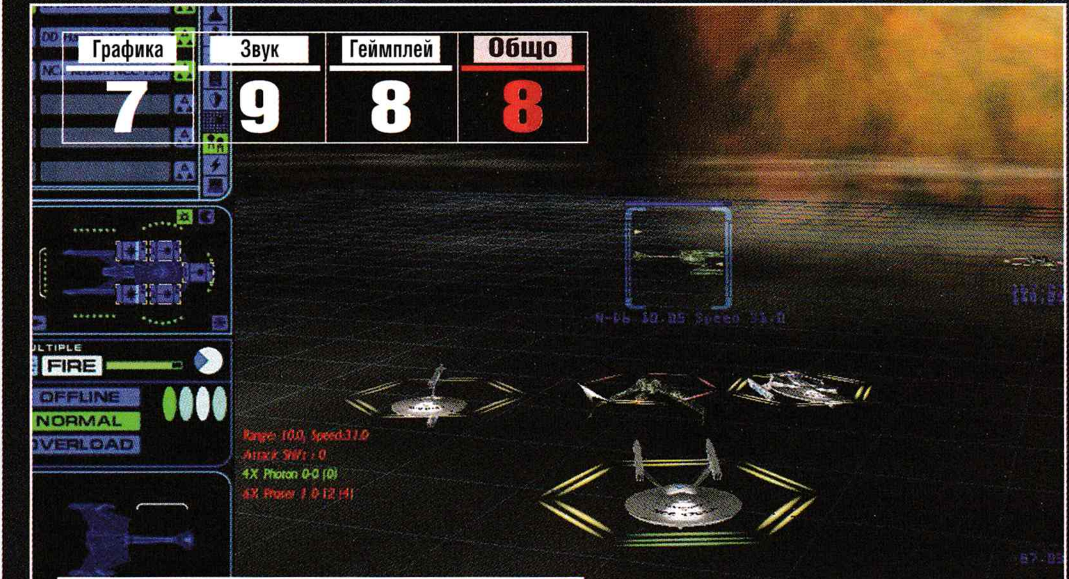
Vessel Library - Select Race
BACK
MAIN
Select Star Empire
VIEW SHIPS
FILM ROOM
CREDITS
HOT KEYS
VESSEL LIBRARY
EXIT GAME

mirak

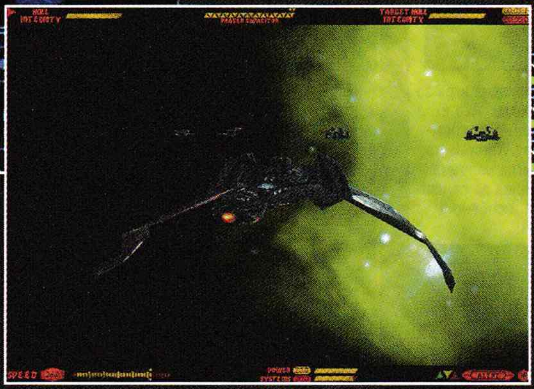
Vessel Library - Select Race
BACK
MAIN
Select Star Empire
VIEW SHIPS
FILM ROOM
CREDITS
HOT KEYS
VESSEL LIBRARY
EXIT GAME

romulan

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 7 | 9 | 8 | 8 |


MULTIPLE
FIRE
OFFLINE
NORMAL
OVERLOAD
Range: 10.0, Speed:31.0
Attack Shift : 0
4X Photon 0-0 (0)
6X Phaser 1.0-12 (4)

Флотът на Федерацията се готви за сокрушителна победа.


HULL INTEGRITY
TARGET HULL INTEGRITY
SPEED

Клингоните - моите стари любимци - отново са сред най-силните раси в галактиката.

ва да се справяте с по двадесет различни задачи едновременно. Дизайнерите на играта заслужават сериозна похвала, че са успели да намерят решение, което хем предлага възможност за комплексни действия, хем е прегледно и лесно за разучаване. На пръв поглед космическите стълкновения леко приличат на екшън, но като заиграете малко, ще забележите, че всъщност дивото кликане с мишката напред-назад не води до абсолютно нищо освен до зрелищни експлозии с прякото участие на вашите собствени кораби. Значително по-важно е да подберете правилните оръжия за всяка отделна атака, подходяща бойна формация, скорост и т.н. Освен това, както във всяка Star Trek игра, и тук оръжията не стават за непрекъснат огън, така че ще трябва и внимателно да преценявате кога точно ще стреляте, защото до следващия залп ще изминат поне 30-40 секунди, което време може лесно да се окаже фатално за вашия флот. Соловата част на Starfleet Command 2 е невероятна и ще се хареса на повечето любители на сериозните стратегии. Като допълнителна екстра трябва да се отбележи и обстоятелството, че самите кампании не са строго линейни. На практика това значи, че не всички мисии са задължителни и че можете да си изберете различни пътища към успеха. На много места имате почти напълно свободен избор какво да правите и само в по-ключови моменти от кампанията трябва да се съобразявате на всяка цена с желанията на вашите ръководители от главното командване.

**Starfleet Command 2 се предлага в две версии: стандартна и разширена, която съдържа втори бонус диск. Освен четири нови мисии с участието на легендарния мистър Зулу на него ще намерите уникални картини от Star Trek-вселената и невероятната музика в mp3 формат.**

Interplay естествено са помислили и за мрежова опция. Starfleet Command 2 предлага два вида multiplayer. Освен стандартната мрежова игра има и специален вариант за Интернет, който поне на хартия звучи изключително интересно. В него най-различни играчи могат да поемат ролите на капитани от различни раси и да участват в динамичен конфликт, който си бушува, дори когато те не са на фронта. Така се получава нещо като Star Trek версия на Ultima Online. За съжаление нямах възможност да пробвам тази опция, а и тя едва ли ще е достъпна за повечето родни геймъри, но идеята на Interplay определено е интересна.

Самото изпълнение на играта е доста противоречиво. В графичната част особени сензации няма и предложеното е на ръба на допустимото в ерата на 3D-ускорителите. Не че графиката не е приятна, но повечето геймъри определено са виждали и по-добри неща на мониторите си. За сметка на това звукът е на световно равнище. Мелодиите са изключително добре подбрани и създават страхотна Star Trek-атмосфера, която се допълва успешно от гласовете на актьорите от сериала. Starfleet Command 2 е една от игрите, които разчитат предимно на изпипания геймплей, а не толкова на впечатляваща мултимедия, за да спечелят сърцата на феновете. А именно тук са най-силните страни на новата творба на Interplay.

# Kingdom

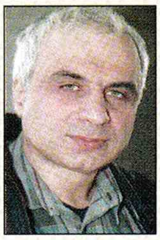
## Великопепна игра за мрежа

■ Phantagram/Gathering of Developpers ■ www.kingdomunderfire.com ■ P 200 MMX, 64 MB RAM, 2 MB Video Card ■ RTS/RPG

**Две части Warcraft, една част Diablo и една супена лъжица Starcraft за вкус - ето това е най-точната рецепта за играта Kingdom Under Fire на корейската компания Phantagram.**

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

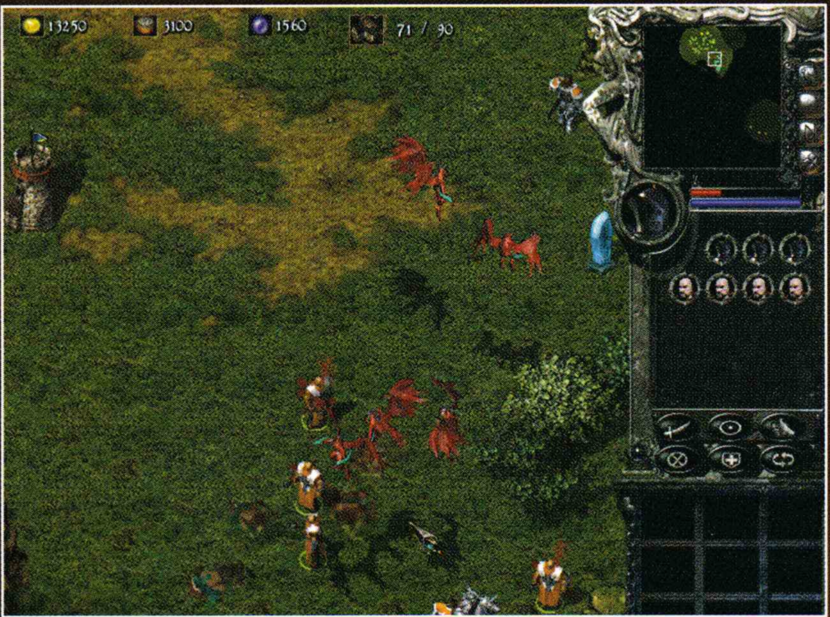
**ОТ АВТОРА**



■ Превъзходна игра за multiplayer. Ако с носталгия си спомняте за Warcraft, то тази игра непременно трябва да се изпробва, особено в мрежа!

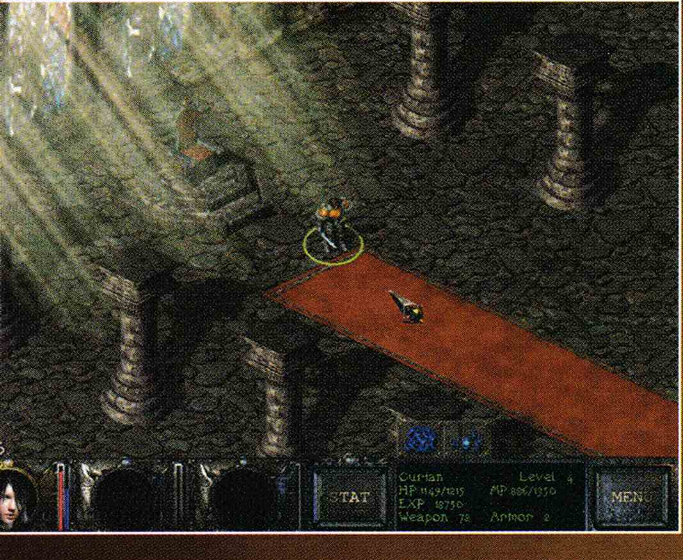
Не се заблуждавайте от това, че играта е правена от корейска компания - които обикновено свързваме с не особено претенциозни конзолни аркади. Не случайно с разпространението се са заели Gathering of Developers и крайният резултат е необикновено добър! Вярно е, че стратегиите в реално време са повече от врабчетата и че по-голямата част от тях се забравят още преди да са се появили, но Kingdom Under Fire има сериозен потенциал. И най-вече има това, което е много важно за един успех - грабва те още от самото начало.

Една от причините за това е много добрата графика - с прекрасни анимирани units, магии, експлозии и светлинни ефекти и много реалистично изобразени сгради. Е, наистина поне на хората сградите са доста сивкави и еднообразни - липсва им шаренията на Age of Empires, но за сметка на това са се помъчили да ги направят поправдоподобни.



Демоните са невидими без кули-детектори.

Едва ли обаче някой би намерил, че сюжетът е оригинален - бойното поле е страната Bersiah, противниците са силите на Светлината и на Мрака, като добрите включват хората и техните съюзници - елфите и джуджетата. На страната на Мрака са орките и многобройни undeads. Важна роля по време на действието играят няколкото герои. Те са общо седем на брой - трима "светли" и четирима от другата страна на барикадата. Един от добрите е новобранец - с него започвате и кампанията на хората, докато останалите се появяват по време на действието и са стари врагове от предишните войни. Единствено тези герои участват и в RPG-епизодите, които са с общо взето с постоянна последователност - на две RTS-мисии се появява един RPG-епизод.



Diablo-подобни RPG-мисии.

В RTS-мисиите няма да намерите нищо необичайно - те са нормалните два типа - построй си база и унищожи противника или пък с малка група войни да се преброди цялата карта и да се достигне до някое затънтено кътче (и героите да оцелеят, разбира се). И героите, и обикновените войски трупат experience points и качват нива и показатели, но както в повечето други подобни стратегии, където правите големи армии и масови мелета, качените нива за обикновените воини почти нямат значение - те и без това се топят като пролетен сняг.

Едно от интересните неща в играта е голямата разлика между двете страни - и като сгради, и като units, и като тактики и стратегии. Постройките и войниците на хората са типични за подобните игри - централен замък, който може да се ъпгрейдва до три степени, ферми, barraks и т. н. Войните им също не са нещо екзотично - пешаци, стрелци с лък, рейнджъри-елфи, свещеници, които лекуват, рицари-тамплиери... За сметка на това обаче тъмните сили са доста по-разнообразни и екзотични - тук вече се виждат и заимствани идеи от StarCraft. На мен дори ми се струва, че в multiplayer орките биха имали предимство - например тяхната отбранителна кула има преимущество над кулата на хората, защото може да стреля самостоятелно, а след ъпгрейд дори отравя засегнатия противник (докато при хората трябва да вкарате стрелци с лък или магьосници в тях). Разбира се, и двата типа кули служат за детектори срещу невидими units. Един от големите козове на хората пък са елфите-рейнджъри. Това са симпатични блондинки, които стрелят с много мощни запалителни стрели (суперефективни срещу сгради) и на огромно разстояние - това са най-далекобойните units в играта. Огромният им недостатък е, че са адски бавни - толкова бавни, че първия път, като ги използвах, помислих, че играта е забила. Сред силите на Мрака пък има най-различни забавни създания - например Swamp Mamouth, който не е никакъв мамут, а нещо като гигантски бръмбар, изпускащ в краката си спори. Тези спори се самонасочват към най-близкия враг или противникова сграда и се самовзривяват. Това е опасна атака, защото спорите остават и след като убиете буболечката, а и освен това за тях няма препятствия и воините ви не ги атакуват. Друг интересен unit е Shadow Puppet - това е вид зомби, ко-

# Under Fire

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 8 | 8 |

ето също се самовзривява сред противника и е много опасно, защото може да се заравя в почвата и да чака невидимо в засада. Вампирите пък имат свойството да стават невидими или да правят невидими и околните войски.

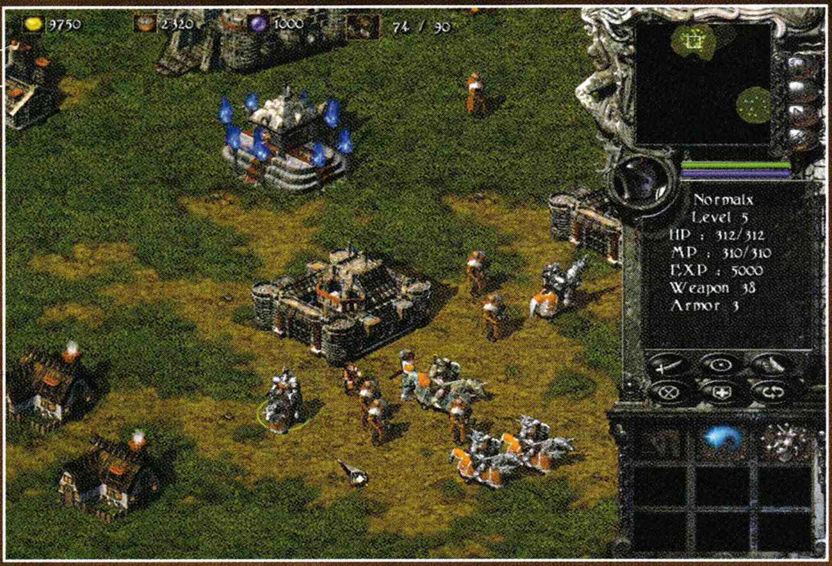
По много интересен начин са направени и магиите в играта - могат да се разделят на три различни типа. Някои от тях са съвсем обикновени - кликвате на иконката (или използвате hotkey) и ако има достатъчно мана, показвате целта. Вторият вид са лекуващите магии - по принцип свещениците имат повече от една магия и повечето се използват по нормалния начин. Само за лекуването обаче трябва да кликнете върху съответната иконка и ако я оставите така, свещеникът автоматично ще почне да лекува всички нуждаещи се приятелски войски около него - докато има мана или докато отново с клик не деактивирате лечителската магия.

При третия тип магии отново трябва с "click' предварително да активирате иконката - след което съответният unit автоматично ще почне да я ползва с всеки нанесен по врага удар. Например нормалната атака на един от героите магьосници е lightning и тя не хаби мана - но ако кликнете на иконката "chain lightning", магьосникът с всяка атака ще поразява всички околни врагове - поне докато има налична мана или не деактивирате отново магията.

Колкото до RPG-епизодите - те няма да затруднят тези, които поне малко са играли на Diablo. При тях няма някакви особености или някакви сериозни загадки за преодоляване. Можете да екипирате магически предмети и да използвате различни potions, които остават в инвентара ви и за следващите мисии. По време на RTS-епизодите героите ви запазват всички покачвания на показателите си, дължащи се на екипираните магически предмети, но няма да могат да използват другите предмети от инвентара си. В оригиналния вариант на играта липсва RPG-multiplayer, но производителите твърдят, че в близко бъдеще ще може да се свали от сайта им допълнителен модул, който ще позволява и подобна, тип Diablo, игра в мрежа.

Общата оценка - доста добра игра и много привлекателна, особено за multiplayer. Мисля, че мога смело да я препоръчам за изпробване в кварталния клуб!

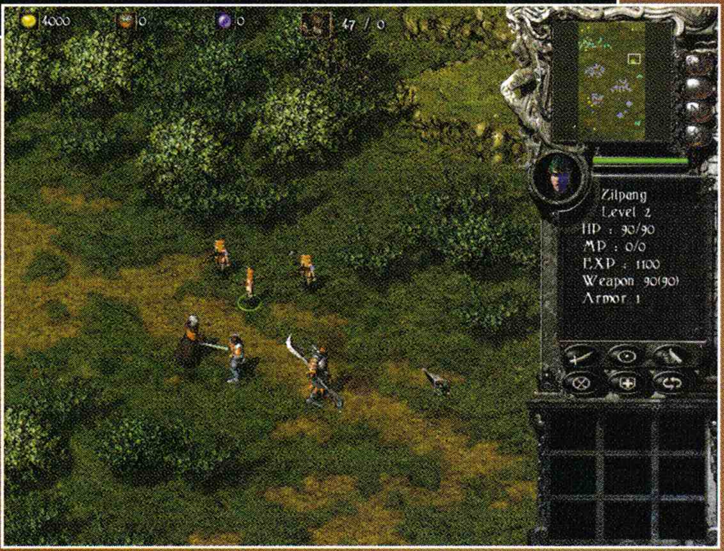
**Единственият минус на играта е лошият pathfinding. На няколко пъти ми се случи при преминаване през тясно място всички войскови единици да се вкопчат един в друг и да замръзнат. Наложи се да ги хващам един по един за ушите с мишката и да ги издърпвам назад, докато освободя първия да тръгне напред. Но пък играчите на RTS отдавна са свикнали на подобни проблеми.**



Базата на хората и техните съюзници.

KINGDOM UNDER FIRE

Мрачни подземия за RPG-мисиите.



Светът на Bersiah.

# Gunlok

## Тенекиена одисея

■ Rebellion ■ www.gunlok.com ■ P200, 32 MB RAM, 3D Card ■ екшън-приключение

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

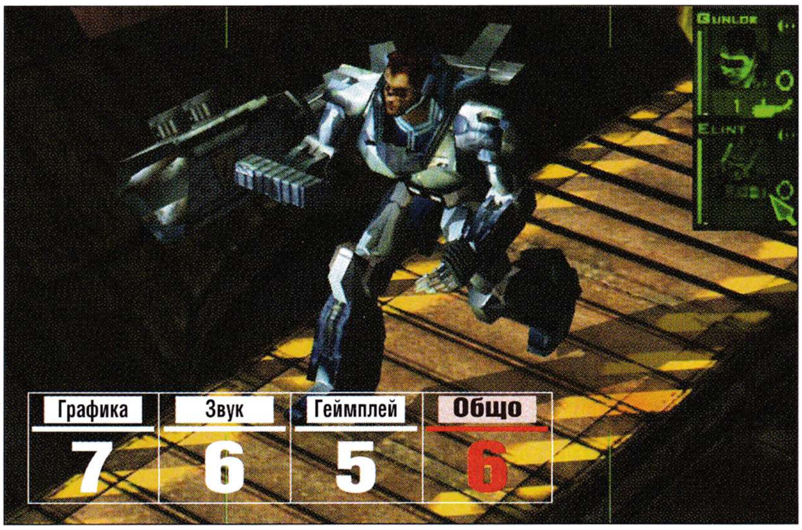
Краят на 21 век. Човечеството така и не се е научило, че е опасно да се създават свръхинтелигентни, способни да се поправят сами машини, без наблизо да има шалтер за изключване. Това, което следва, е банално - Земята е опустошена, а роботите стават пълновластни господари и оформят отделни корпорации.

Поемате ролята на един от малкото оцелели от геноцида човеци - закаленият в множество битки ветеран Гънлок, оборудван със специален брониран костюм. Към него се е присъединила жалка пасмина от три робота, които по необясними причини помагат в самоотвержения му кръстоносен поход срещу машините.

Блудкавата историята на Gunlok обаче е най-приемливото нещо на фона на останалите гафове.

Преплитат се изключително много жанрове - приключение, екшън, стратегия и дори ролева игра. Целта ви е да придружите тенекиения отряд през 15 тягостни нива, да унищожите лошата корпорацията на машините и да възвърнете свободата на хората. И това, че сте покрита с кевлар, квадратночелюста, плазмостреляща надувка, не означава, че ще се размотавате наоколо в стил Шварценегер, ще пускате лаконични лафове с дрезгав глас и ще трепете роботи на поразия. Често ще ви се налага да използвате уменията си, за да избягвате враговете си или да се скривате от тях. Точно като в стандартна реалновремева стратегия ще можете да зададете на групата си сложни заповеди и маршрути, формирования, както и тактически команди от сорта на "стреляй по всеки противник", или "не оказвай съпротива". Всички тези действия, разбира се, е невъзможно да бъдат извършени в разгара на битката, поради което в Gunlok е интегриран бутон за пауза, с помощта на който можете на спокойствие да зададете нужните заповеди. От време на време ще имате възможността да оборудвате героите си с ъпгрейди, така че поне теоретично те да придобият някаква индивидуалност.

**Какъв срам! Rebellion са за убиване! Вместо да скроят стилен футуристичен трилър с много екшън, интересна фабула и герои, те са се опитали да реализират купища идеи, което съвсем закономерно е довело до пълна катастрофа, пропилян напразно труд. А в това заглавие дреме такъв потенциал...**

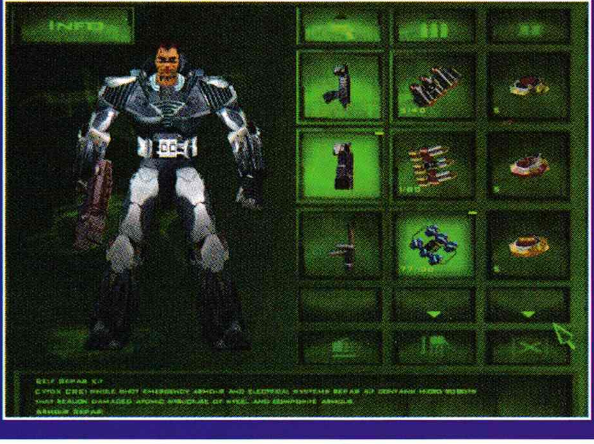


| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 5 | 6 |

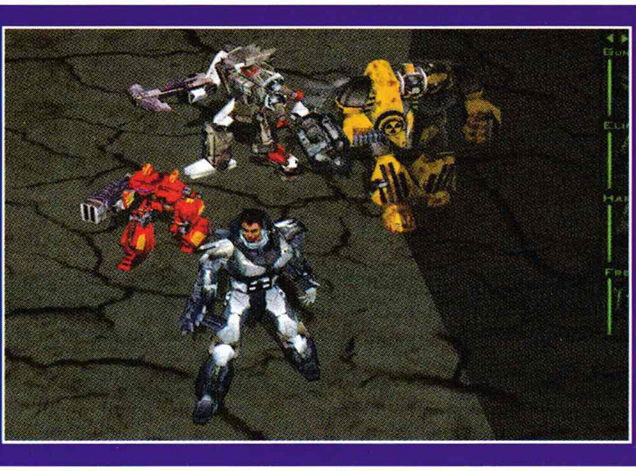
В групата на Гънлок влизат роботите Френд, Елинт и Харк. Френд е бавноподвижен и муден, но за сметка на това грамадното му туловище и респектиращият му арсенал го правят перфектен бодигард. Харк е мъничък и освен това - калпав стрелец, но за сметка на това е чудесен скаут, който ще ви оказва незаменима помощ. Елинт е куц робот, чиято травма е доволно отблъскваща. Заради нея той се влачи наоколо като жалък зомби-нещастник, на който сякаш е закачена табела: "Прекратете мъките ми!". Елинт обаче е бог в електрониката, същински R2D2 в света на Gunlok. Той поправя колегите си и отстранява механични препятствия като лазерни бариери.

Концепцията на играта изглежда повече от обещаваща - комбинирани са идеи от множество жанрове в игра с чудесна графика и любимите на всички ни манга-роботчета. Точно по тази причина за мен си остава пълна мистерия как Rebellion са успели да направят толкова груби гафове в повечето аспекти на геймплея. Gunlok просто е съсипана от неизброими дребни недостатъци, които поотделно едва ли биха се отразили на оценката, но като цяло образуват безобразна картина. Управлението на 3D-камерата е нещо уникално досадно, истински кошмар, който след Gunlok няма да ви се ще да срещнете в никоя друга игра. Нивата често са толкова необозрими, че единствено с непрекъснато въртене на камерата и zoom-ване можете да запазите контрол върху и без това не много интелигентните си герои. Опонентите ви са безумно скучни - сходни и еднообразни роботи с различна големина. Темпото на игра никога не се покачва и след няколко часа лутане из разни нива ще ви се изпари всеки ентусиазъм или мотивация да продължите по-нататък.

Big Gun.



Новите кукли Кен започнаха да излизат в пакети и без Барбита.



Боже господи! Бъдещето на човечеството е в купчина ламарина.

# Mission: Humanity

## Humans vs Aliens

■ EON Digital ■ http://www.eon-digital.com/ ■ PII 300, 64 RAM, 3D Video ■ RTS

**Тъй като Земята е унищожена, хората са принудени да търсят нов дом като колонизират други планети. Пленяват извънземен кораб и усъвършенстват технологиите си и конструират кораб-майка, който изпращат да търси родната планета на извънземните.**

Иван Иванов
iti@bulinfo.net

Така започва конфликтът, който, разбира се, може да се води от двете страни. Точно това, според авторите, е една от причините играта да бъде интересна. Само че вече сме го виждали в StarCraft, а в Mission: Humanity дори разликата между хората и извънземните е само в имената и външния вид на единиците и сградите. Въпреки това обаче ми се стори, че с извънземните успях да унищожа хората по-бързо, отколкото обратното, при това с една и съща тактика. Правят впечатление картите. Те са сферични, което означава, че ако тръгнете в една посока, накрая се връщате в стартова позиция. Това може да е от голямо стратегическо значение, тъй като дава възможност да нападате враговете си от всички посоки.

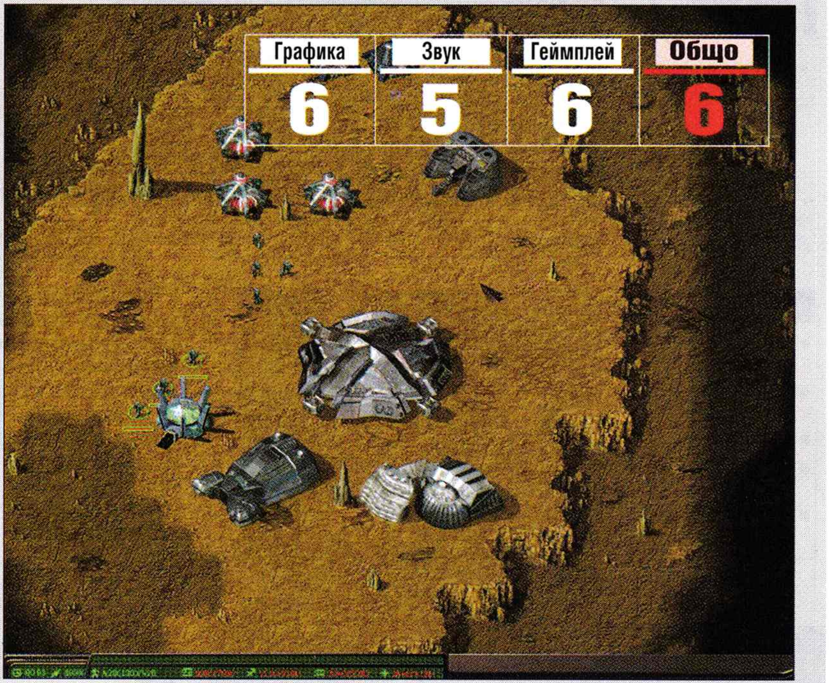
Независимо на чия страна застанете в конфликта, мисията ви е да откриете врага и да го унищожите, след което се прехвърляте на друга планета, която да колонизирате. Това обаче не означава, че предишната е в безопасност и ако я оставите без наблюдение, можете да я загубите.

В графично отношение, особено в режим 1024x768, играта изглежда приятно за окото. Има обаче един съществен недостатък. Единиците са прекалено малки, което ги прави трудно откриваеми из пъстрия терен. За музиката в играта се разчита само на CD Audio, а звуците са добре подбрани, но на места са леко дразнещи.

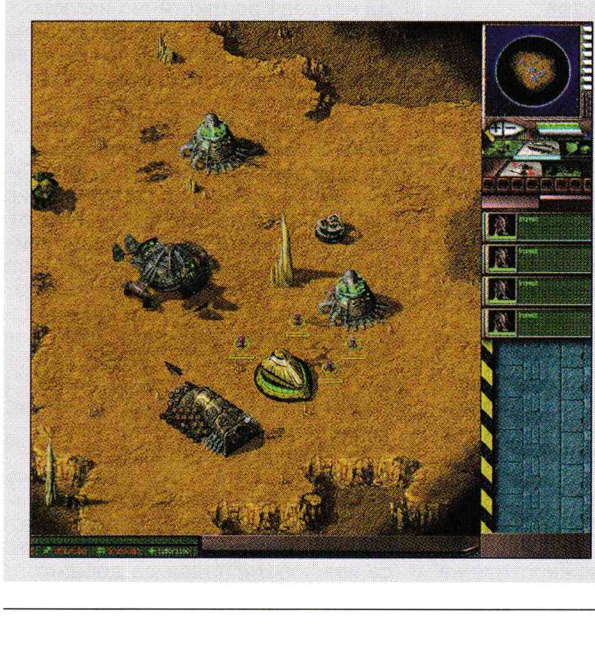
Играта все пак има новаторски дух. Не ми се ще да я препоръчвам на никого, но ако ви изпадне отнякъде, можете да й отделите поне 5 минути и да решите дали ви допада или не.

### ОТ АВТОРА

- Mission Humanity не предлага почти нищо ново в света на реалновремевите стратегии и едва ли ще се понрави на любителите на Command&Conquer и Starcraft. Все пак в играта има някои интересни идеи, които могат да заинтересуват RTS феновете.

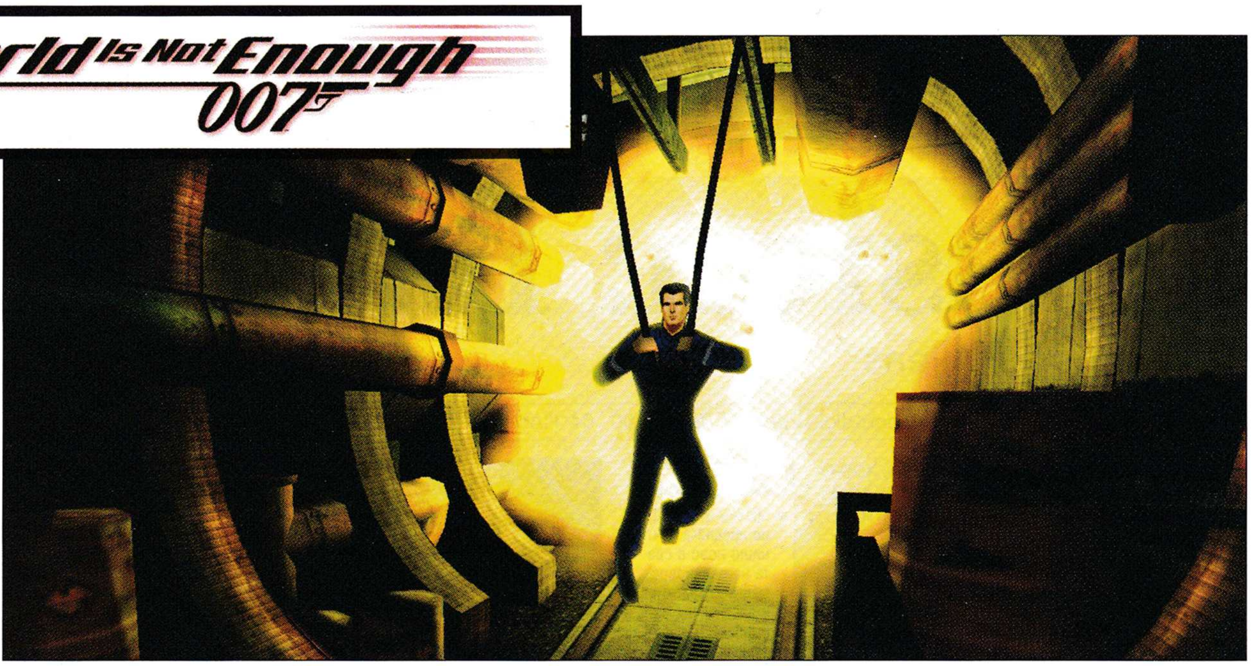


| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 6 | 5 | 6 | 6 |



# Electronic

## The World Is Not Enough 007

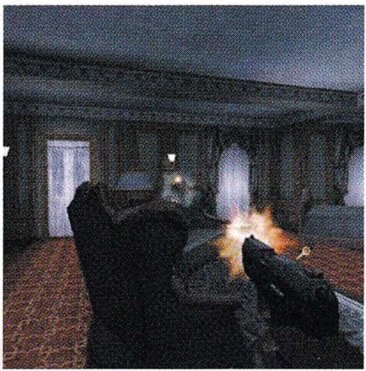


**Electronic Arts са напът да направят истинско шпионско приключение с помощта на модифициран Quake 3 engine.**

■ Electronic Arts ■ 007.ea.com ■ TRD: април 2001 ■ First Person Action

**ФАКТИ:**

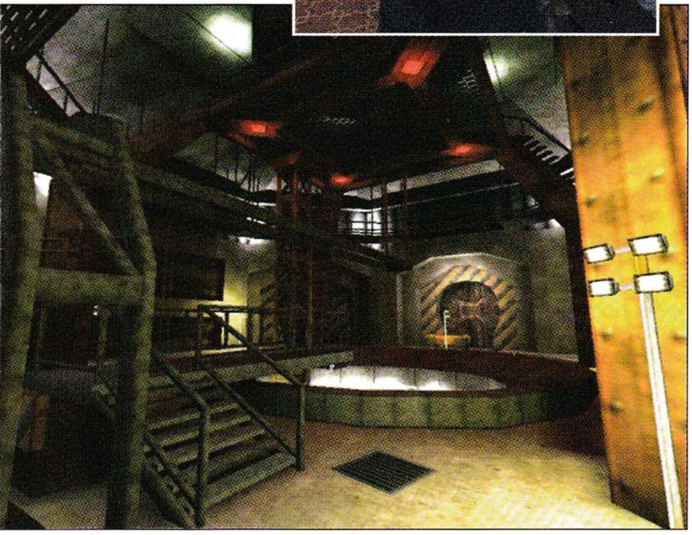
- Автентична атмосфера.
- Реалистична архитектура на нивата
- Над 20 оръжия
- Редица технологични джаджи
- Задълбочен геймплей



**EA могат да се похвалят с успехи на почти всички жанрови фронтове, но изглежда думичката "почти" никак не им се нрави, защото са решили да хапнат от паничката на ID Software и да полегнат на легълцето на 3D Realms, досущ като Снежанка и нейната мирна инвазия в дома на седемте джуджета, но с по-комерсиални намерения.**

Иван Георгиев

Ivan-g@pcclub-bg.com



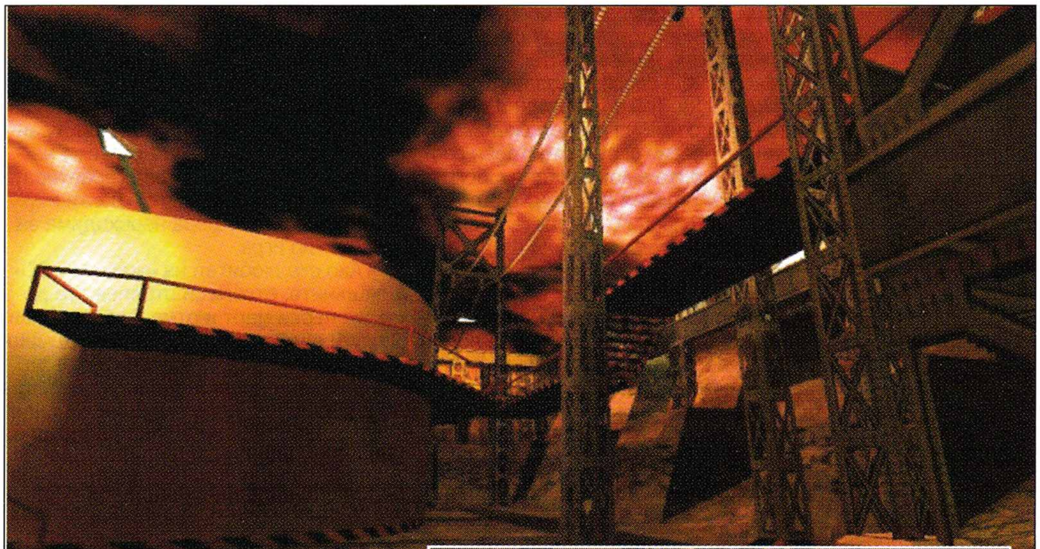
Наскоро посърфирах из сайта на Electronic Arts и установих, че на пазара за PC няма нито едно тяхно first person shooter заглавие. Те също са се усетили, че правят пропуск и в настоящия момент подготвят цели три такива продукта - The World Is Not Enough (TWINE), Undying и C&C Renegade, но последният ще има опция и за 3rd person перспектива.

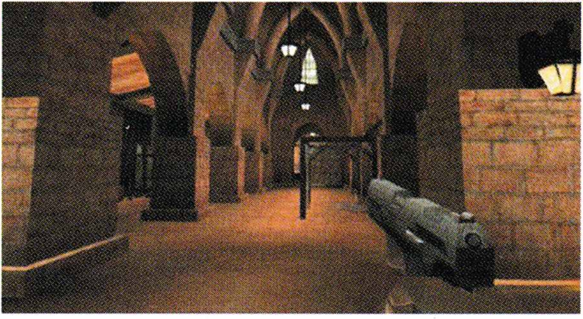
Всъщност TWINE вече се продава във версията си за Nintendo 64 и PlayStation, но преди да се изприщите и да помислите, че PC-вариантът ще е базиран на остарелите вече конзоли, бързам да ви уверя, че **всяка версия на TWINE ще е уникална** и съобразена с възможностите на съответната платформа. Очаква се и модификация за мощната PlayStation 2.

Най-трудната част в правенето на игра по касов филм е превръщането на запомнящите се моменти от големия екран в увличащ и балансиран геймплей. Екипът на EA Games, който отговаря за компютърната интерпретация, разполага с усъвършенстван Quake 3 енджин, с чиято помощ ще се опита да направи реалистично изглеждащ екшън, където ще са комбинирани фотореалистични триизмерни сцени с действия, вдъхновени от последните подвизи на Пиърс Броснан като Джеймс Бонд. Умишлено споменах името на актьора, а не само неговия герой, защото Пиърс ще озвучава със своя глас виртуалния си двойник. Същото се отнася за другите типажи, сред които са гаджето Дениз Ричардс и остаряващата, но не губеща своето сексапилно излъчване, Софи Марсо. Те не само озвучават играта, но са дали лицата си за текстурите, което, както разбирате, е достатъчно основание за съвсем автентичен облик на героите.

EA Games са прочути с педантичността си и по тази причина не е изненадващо, че покрай закупуването на лиценза за правене на игра по миналогодишния кинохит, са извоювали права да добавят

# Arts с апетит към нови жанрове





нови елементи в сюжета, та дори нови персонажи, повечето от които, както се очаква, са злодеи. Така вманиачените фенове на агент 007 няма да знаят какво следва зад всеки ъгъл и ще бъдат изненадани да открият фрагменти от оригиналния сценарий за филма, които са били изрязани и не присъстват във финалния резултат. Също така изходът от дадена ситуация няма да е само един. Например в даден момент ще се нуждаете от пари, за да подкупите някого за информация. Ще можете да проникнете в мафиотски офис и да си откраднете нужното количество зелени банкноти от сейфа или да поиграете кротко на покер в казиното, където рентгеновите ви очила ще се окажат най-добрият партньор. Ако сейфът се окаже заключен, пак ще опрете до въпросните очила, защото само с тях ще разберете, че комбинацията за касата се носи в пазвата на една от компаньонките на мафиота. После...

### Бонд ще трябва да се изявява като прелъстител,

за да вземе шифъра. Въпреки предложените алтернативни варианти за решаване на проблемите, TWINE ще се придържа що-годе стриктно към кино първообраза. Затова мисиите, над 10 на брой, ще са предимно познати сцени, сред които са гоненицата по улиците на Истанбул, опасното спускане със ски по Кавказките планини, пукотевицата в руската подводница и т.н. Жалко, че няма да имаме възможност да покараме BMW-то, но затова пък река Темза ще пропищи от експерименталната ви лодка, която ще трябва да поразходите дори по улиците на Лондон, гонейки опасен противник.

На разположение ще имате цял арсенал от реални оръжия, но за съжаление заради търговската марка на производителите техните имена ще са леко променени. Любимият на Джеймс Бонд пистолет Walther P99 ще се казва Walter PP9. Голяма работа! При наличието на близо 20 пушкала имената им нямат значение. Помислено е за геймърите, които не желаят да убиват - за тях има специални оръжия, които само упойват враговете. Сега е моментът да кажа, че агентът за пореден път ще разчита на богата колекция високотехнологични джаджи от лабораторията на Q. С нетърпение очакваме да изпробваме обещания

### мобилен телефон с вградено електрошоково устройство

Положени са много усилия за подобряването на Quake 3-енджина така, че героите да изглеждат съвсем достоверни. Моделите са раздвижени с помощта на motion capturing, а лицата им са анимирани за междинните сцени. Разговорите, където устите на персонажите не се мърдат, винаги са били досадно нещо, но EA си го знаят и без да им казваме. Освен междинните анимации, които ще се рендерират в реално време, тук-там ще има MPEG филмчета. Няма данни за музиката и звуковите ефекти до момента.

The World Is Not Enough ще поддържа мултиплейър през LAN и Интернет, но авторите са насочили усилията си основно към солова игра. EA твърдят, че идеята им не е да правят Quake 3 с текстури на Бонд, а истинско шпионско приключение. От друга страна, създателите не пуснаха играта веднага след излизането на филма по кината, отложиха датата за промоция по Коледа 2000, за да доизпипат детайлите, което ме кара да си мисля, че TWINE изобщо няма да се вписва в представите за типична игра по холивудски хит, а ще гони първите места в класациите. По неофициални данни се очаква на пазара през април.

Информация за другите две FPS-заглавия на Electronic Arts, Undying и C&C Renegade можете да прочетете на следващата страница.

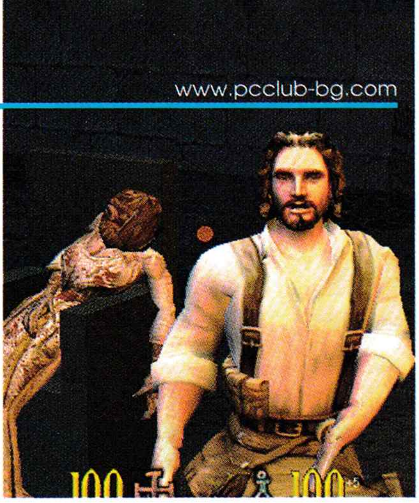
# CLIVE BARKER'S UNDYING™

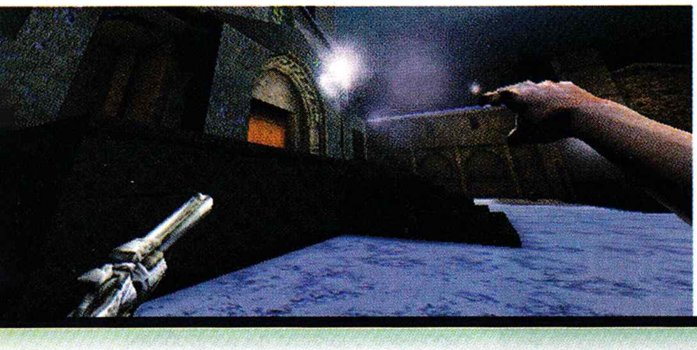
## Ужаси и красоти в новия екшън на Electronic Arts

■ Electronic Arts ■ www.ea.com ■ P2 350, 64 RAM DirectX 8 ■ First Person Shooter

**Черна магия, апокалиптични сцени, живи мъртъвци, ужаси на всяка крачка и графиката на Unreal - това са компонентите, с които Electronic Arts се надяват да покорят феновете на first person shooter-ите.**

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com





В Clive Barker's Undying поемате ролята на Магнус Волфрам. Същият има съвсем скромната задача да спаси света. Проблемът на героя е, че той трябва да се изправи срещу могъщите сили на черната магия, които този път са измислили особено пъклен план и застрашават самото съществуване на човечеството. Самият Магнус не е съвсем беззащитен в своята мисия. Той е майстор на окултното и също има на разположение разни интересни свръхестествени способности, които в комбинация с богат арсенал от оръжия му дават реален шанс да се справи с трудната мисия.

Новият fisrt person shooter на Electronic Arts ще се появи на пазара след по-малко от месец и е едно от най-интересните заглавия на годината. Историята силно напомня на поредицата Blood, като дизайнерите на играта са отделили особено внимание на добрия сюжет. Така за пръв път от доста време насам геймърите ще могат да се насладят на екшън, който не е насочен само към мрежови партита в геймзалите, но предлага и сериозна интрига за любителите на соловите игри. В графично отношение Undying също има какво да предложи. Дизайнерите са използвали модифициран вариант на графичната система на Unreal Tournament, а това гарантира бомбастични светлинни ефекти и мрачната атмосфера необходима за такъв тип игра.

Ако сте любител на ужасите и 3D-екшъните, отсега си отбележете датата първи март и отменете всякакви други ангажименти поне две седмици след това, защото вероятността да сте се заключили с вашия компютър и да отказвате да се занимавате с нещо друго освен с Undying е твърде голяма :-)

---

# COMMAND & CONQUER™ RENEGADE™

## Command & Conquer преминава в ново измерение

■ Westwood Studios ■ www.westwood.com ■ Action

**Под крилото на Electronic Arts Westwood правят последни подготовки за предстоящата премиера на многообещаващия екшън Renegade.**

Николай Ананиев
n_ananiev@pcclub-bg.com

Може би това ще е една от най-дълго замисляните игри в историята на развлекателния софтуер, защото проектът поставя началото си още с първото заглавие от поредицата Command & Conquer в далечната 1996 година. Но както можете да се досетите, всичко е било пазено в дълбока тайна. Сега, няколко месеца преди премиерата на играта, в интернет се появи оскъдна информация, от която може да се изгради някаква представа за основната ѝ концепция.

Историята се придържа стриктно към тази на Tiberian Dawn и действието започва в наши дни, когато метеоритът с ценния минерал тиберий е паднал на земята, а терористичната групировка Brotherhood of NOD иска да се възползва максимално от него. Целта на NOD е създаването на супер-воиник, чиито способности ще поставят на колене враговете. Обаче никой не осъзнава, че GDI са пуснали своето тайно оръжие - Ник Паркър с кодово наименование "Havoc". Ако той завърши мисиите си успешно, експериментите с хора ще се окажат безрезултатни за следващите 25 години.

**Историята се придържа стриктно към тази на Tiberian Dawn.**

Въпреки интересния развой на събитията, безспорно най-голямо впечатление прави геймплеят в Renegade, защото използването на различните превозни средства като танкове, джипове, военни камиони и Орки (въздушни бомбардировачи) ще се окаже неизменна част от успешното завършване на възложените задачи. Средата, в която ще се намирате, е изцяло взета от C&C с всичките сгради, единици и цивилно население. Графичната платформа на играта е направена специално за изискванията на Renegade и предоставя обширни открити и закрити пространства. Това от своя страна ще ви дава възможност да видите какво става в експерименталните центрове на NOD или да взривите някоя танка, докато преминавате през бойното поле. Все пак нашият герой ще бъде добре снабден с боеприпаси - три вида C-4 експлозиви и познатия снайпер, които вървят в допълнение с РПГ, автомат M16, пушка и още няколко, пазени в тайна, пуцалки. Изкуственият интелект също ще бъде на високо ниво според обещанията на авторите, които са се заели с нелеката задача да изградят противник, действащ като истински човек, но доколко това е вярно, ще разберем след няколко месеца. В мултиплейъра нещата ще стоят по доста интересен начин, защото с няколкото различни режима на игра може да се получи нещо средно между Unreal Tournament и Delta Force. В момента се тества енджинът на играта за максималния брой играчи, които ще може да поддържа, а почти сигурно е, че те ще бъдат около 64.

Има няколко предположения за пусковата дата. Слуховете предричат месеците между април и ноември, но авторите не са излезли с твърдо становище по въпроса.

# TRANS

## Тактически екшън с роботи

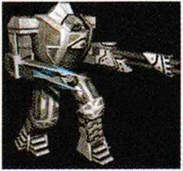
■ Wizcom ■ www.trans-game.com ■ Pentium 450 MHz, 64 MB RAM, Voodoo Banshee or better, 500 MB HDD ■ Action

**След Shogo и MechWarrior 4 контролът над гигантските роботи отново е в ръцете на геймърите. Новата българска игра Trans ще предложи приятни часове пред мониторите на по-закоравелите фенове.**

Николай Ананиев
n_ananiev@pcclub-bg. com

**ОТ АВТОРА**

- Играта изобщо не можа да ме заинтригува, защото повечето елементи на екшъна сме ги виждали в други игри и в тяхното повторение няма нищо интересно.

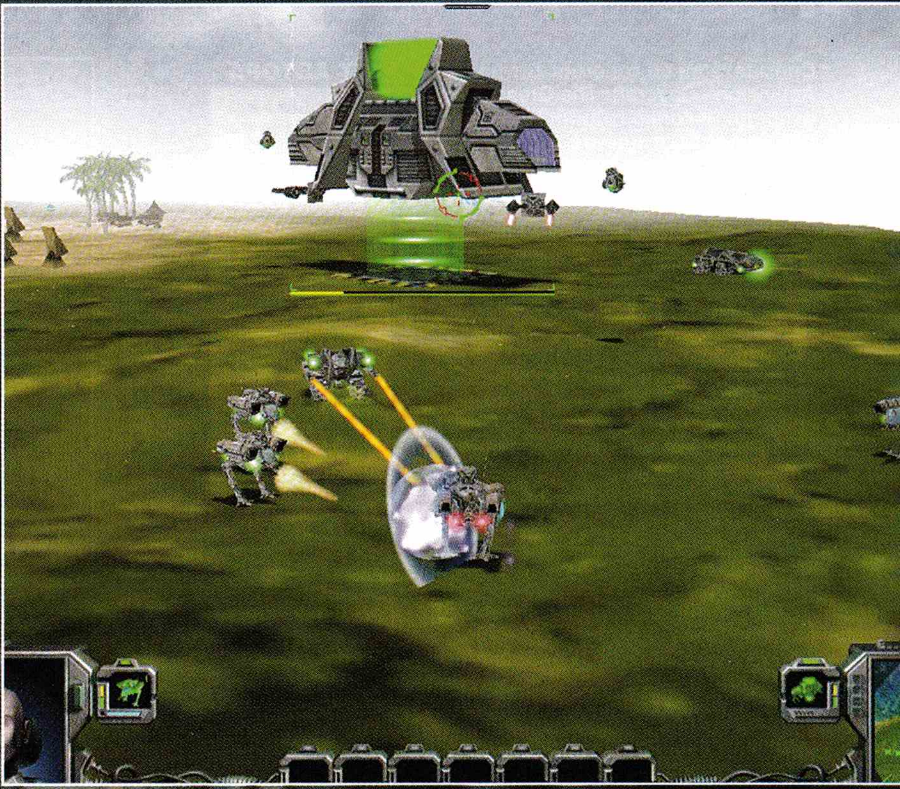


Повечето от вас едва ли биха се възползвали от възможността да поиграят, защото играта се разпространява само по интернет и сериозните системни изисквания няма да вдъхнат много доверие на обикновения български потребител. Историята се развива през 2250 година, когато човешката цивилизация и Земята са претърпели пълно унищожение и са изградени наново. Новият свят се казва Еладия и всички човешки мечти за справедливост, спазване на човешките права, свят без войни и премахване на глада в световен мащаб са се сбъднали. Раят е слязъл на земята, а животът е лесен и щастлив. Дори енергийният проблем е решен. Новото забавление на хората е виртуалната симулация, която се нарича TRANS и предлага битка между роботи, а цялата среда се управлява от суперкомпютър. Всеки член на обществото е задължен да играе на TRANS. Технологията, която позволява на играчите да се впуснат във виртуалния свят, се осъществява чрез директно впръскване на специална течност, наречена Transer, в мозъка на играча. Така цялото действие става възможно направо в главата му.

Арените, където ще доказвате бойните си способности, са съвсем разнообразни и повечето са извадени направо от човешкото въображение, докато други са съвсем реални места. Ще имате възможност да постреляте в полуразрушени градове, места, до които само човешката фантазия има достъп, най-различни планети и обикновени пейзажи, намиращи се на земната повърхност. Целите в играта са много разнообразни и предоставят възможността на играча да спасява хора, да обезопасява определени зони или да разруши даден обект, намиращ се под опеката на противника. Повечето роботи, които ще ви пречат да завършите успешно дадената задача, са компютърно контролирани ботове със задоволителен изкуствен интелект и понякога ще ви създават доста главоболия, докато успеете да ги елиминирате. В много случаи няма да имате проблеми заради максимално улеснения контрол над гигантските роботи. Управлението става чрез клавиатурата и мишката както в повечето 3D-екшъни. Всеки робот има различни характеристики и може да се трансформира в различна форма, предоставяйки ново измерение на геймплея. Едно от разочарованията в тази насока е 3rd person режимът, който ви оставя с впечатлението, че командвате някакви малки роботчета, намиращи се сред още по-малки постройки. Характеристиките на роботите са максимална скорост, устойчивост на щита, устойчивост на корпуса, вид на батерията, която ги захранва и т. н. Проблемът, който най-често се появява при тези роботи и изисква тактическа преценка на всяко действие, е разходът на енергия. Първоначално вашата база, откъдето започвате играта, разпръсква малко количество енергия. В процеса на игра можете да създадете енергийна мрежа, която започва от базата ви и така увеличавате зоната, в която при нужда презареждате батериите си.

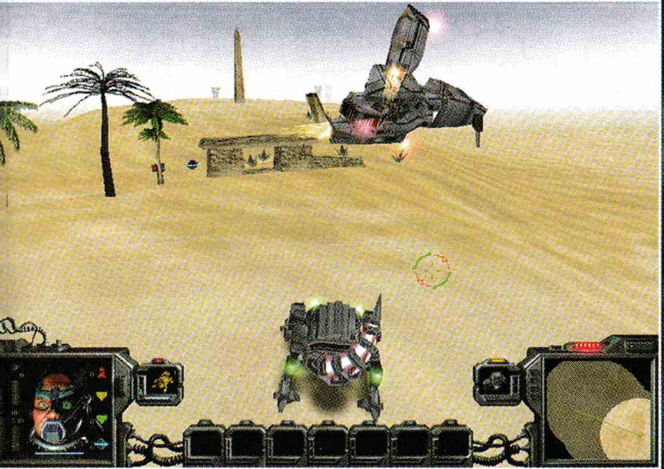
В мултиплейър нещата стоят по същия начин, но там не е наблегнато толкова на тактиката, колкото на самия екшън.

Играта представлява добро съчетание от стреляне по противниците и леко освежаване на сивите клетки, но изтърканата идея с големите роботи, използвани за развлечения в бъдещето, просто не е достатъчно забавна.



Енергийният щит все още издържа.

Пустинята е негостоприемна.



# Traitors Gate

## Приключение с невероятна атмосфера в Лондонската кула

■ Daydream Software ■ www.traitorsgate.com ■ P200, 32 MB RAM, SVGA Card ■ first person adventure

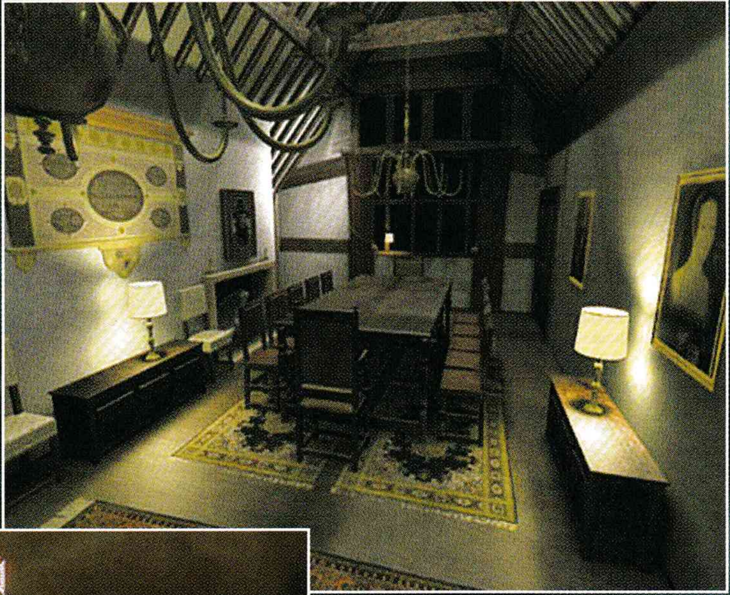
**Спомняте ли си големия хит на Activision - Spycraft: The Great Game отпреди няколко години? TG е наследил доста от идеите на тази жестока игра, но предлага и множество нововъведения.**

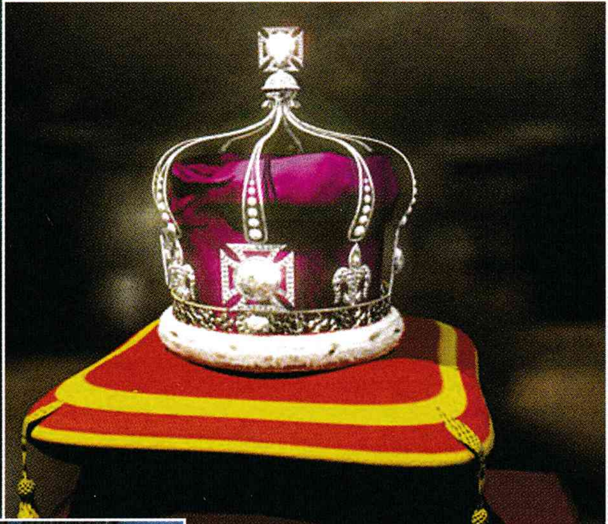
Даниел Неделчев
dido@sofianet.net

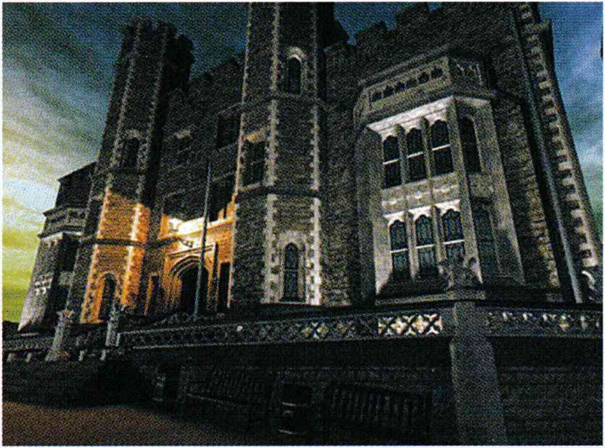
**ОТ АВТОРА**

■ Traitors Gate е игра, която поглъща изцяло. Невероятната автентична атмосфера, прекрасният gameplay и интересните загадки и пъзели доставят истинска наслада. Един от най-силните козове на TG са загадките - съмнявам се, че по време на играта ще срещнете някой пъзел, чието решаване да ви затрудни. Не че са лесни - напротив, но за да се справите с тях, трябва просто да помислите логично.

TG е приключенска игра от началото до края. Използва се стандартният point-and-click интерфейс, който ви позволя да се оглеждате в радиус от 360 градуса във всеки един момент. Вие сте Raven, агент на тайна организация за борба с престъпността, и по-специално с кражбите, наречена ORPHIA. Шефът ви подозира, че един от неговите изявени агенти замисля "големия удар" - да открадне Кралските скъпоценности. Доказателства за това предположение обаче няма. Затова трябва да проникнете в Лондонската кула, да се доберете до съкровищата и да ги замените с дубликати, в които са поставени проследяващи устройства. Така след кражбата организацията ще може да залови престъпника. Проблемът е в това, че за вашата мисия не трябва да знае никой, дори британското правителство. Ако ви забележи някой от пазачите в кулата, това ще е и краят на приключението. Също така не бива да ги наранявате или убивате. Някой преместен или счупен от вас предмет също може да доведе до GAME OVER. Накратко: прониквате в кулата, подменяте съкровището с дубликати и се изнизвате, заличавайки всички следи след себе си. Това, което следва, е спиращо дъха приключение, тип "Mission Impossible" .


Кралската конферентна зала.


Ако диамантите са най-добрият приятел на жените, едва ли Кралицата някога ще се почувства самотна.

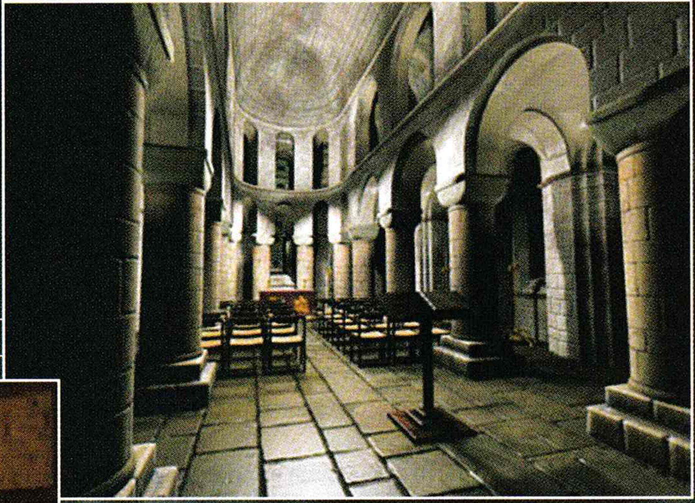

Музеят на Мускетарите през нощта.

Влизате като обикновен турист и се скривате в един от килерите, където търпеливо чакате да настъпи часът на затварянето на кулата за посетители. Интересното е, че за успешно приключване на задачата разполагате с 12 часа - време, което е абсолютно достатъчно.

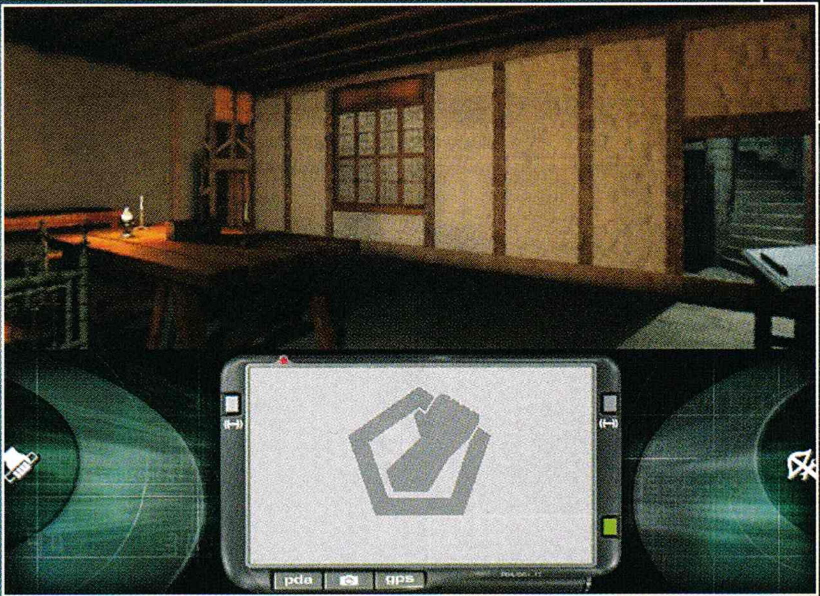
Започвате играта само с няколко предмета в "джоба". Останалите нужни инструменти ще намирате из целия комплекс по време на действието. Инвентарът ви включва доста интересни нещица, основното от които е PDA (Personal Digital Assistant). Той представлява стандартен Palm компютър с множество допълнителни аксесоари като например SAT антена, поддържаща постоянна връзка с центъра, универсален кодоразбивач, дигитален фотоапарат и камера. Разполагате още с аудио-видео сензор с проследяващо устройство, арбалет с кука и автоматичен въжен лифт, ледени стрелички, множество шперцове за всички видове ключалки, специален нервопаралитичен газ, мултифункционален инструмент, включващ няколко вида отвертки, клещи, дори и дъвка, чието предназначение обаче не е свежият дъх :) и още много други. Желателно е да посетите всяка зала или стая, която видите по пътя си - предметите от инвентара ви са разпръснати навсякъде. Всеки от тези многобройни инструменти има своето предназначение в мисията ви.

Лондонската кула всъщност представлява голям комплекс от сгради, свързани помежду си с

# Gate



Изглед от Норманската Църква.



Приятна разходка из преустроения кралски апартамент.

множество коридори, стълби, канализация и дори един-два тайни тунела. Навсякъде е пълно с плакати и табели, съдържащи огромна по обем информация. Много малка част от нея е важна, но трябва да изчетете всичко - ще откриете кодове за врати и аларми, карти на различни части от комплекса и указания, нужни за успешния край на мисията ви. За щастие можете да фотографирате всичко и да го изпращате за анализ в централата на ORPHIA.

Действието на играта е нелинейно. Можете да я изиграете няколко пъти, като при всеки нов опит ще откривате непознати места. За да достигнете до залата със съкровището, можете да минете по няколко различни пътя.

Интерфейсът е труден за усвояване, но след половин час игра вече ще сте на "ти" с него.

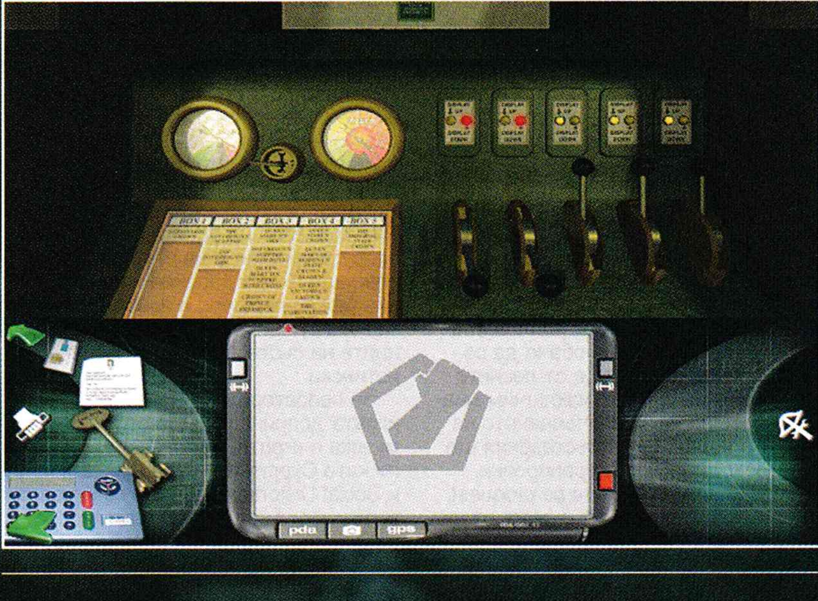
Следващият силен коз е графиката - всичко е направено с качествени и детайлни текстури. Най-невероятното нещо в играта обаче са абсолютно автентичните зали на кулата, който са пресъздадени 1:1. Дизайнерите са нарисували подробно дори най-незначителните елементи, като например ключалките на вратите. Интересен е фактът, че за 2 дни осем фотографи са направили над 5000 снимки на комплекса, от външния вид на сградите, до най-малката подробност в обзавеждането им отвътре. След като изиграете TG, ще придобиете чувството, че сте ходили до Лондонската кула и сте я разгледали обстойно. Като се запознаете и с историята на комплекса, която ще прочетете по време на играта, ще получите много ясна представа за историята, архитектурата и експонатите в кулата.

Звукът е на добро ниво. Типичните за старите сгради звуци, скърцането на пода и вратите, обогатяват допълнително усещането за автентичност. Музиката е ефектна, променя се в зависимост от действието и покачва допълнително адреналина.

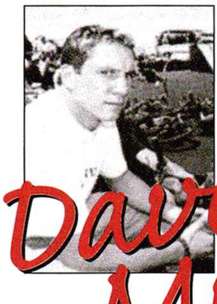
След суперлативите за прекрасното творение на Daydream Software, ето и недостатъците. Основният е, че играта е много нестабилна. От пет опита да я подкарате, само един-два са успешни. Изискват се две версии на Quicktime, за да можете да я стартирате - 2.0 и 3.0. Опитате ли се да я играете с версия 4.0 на Quicktime, направо ще се ужасите - или въобще няма да тръгне, или ще е фрашкана с бъгове.

Първото ми впечатление от TG не беше особено добро, но след като свикнах със сложния интерфейс и започнах да напредвам, не можах да не се поддам на чара й. Ако обичате приключенските игри, които няма да ви поднесат серия от неразрешими пъзели, или пък искате да научите нещо повече за Лондонската кула, TG е точно за вас. Изиграйте я, няма да съжалявате.

**TG е от тези заглавия, които успешно съчетават елементи и идеи от различните жанрове и игри, и то по начин, който наистина ще ви заинтригува.**



Ще трябва доста да си поиграете с апаратурата в контролната зала.



# Dave Mirra's Freestyle BMX

## И някой кара колело...

■ Acclaim ■ www.acclaimmaxsports.com/freestylebmx ■ P 200, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video ■ BMX simulation

**ОТ АВТОРА**

- Dave Mirra's Freestyle BMX е посветена на феновете на екстремните BMX-изживявания. Тези, които харесват игри от типа на Tony Hawk's Pro Skater 2, със сигурност ще си паднат по новото заглавие от каталога на Acclaim. И както е тръгнало в последно време, като нищо някоя софтуерна компания може да ни изненада и със симулатор на бънджи-скокове.

**Когато стане дума за спортни симулации, повечето почитатели на този вид компютърни забавления веднага се сещат за различните поредици, посветени на футбола, баскетбола и хокея. В последните години към списъка с виртуалните състезания се добави едно напълно ново направление - симулациите на тема екстремни спортове.**

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

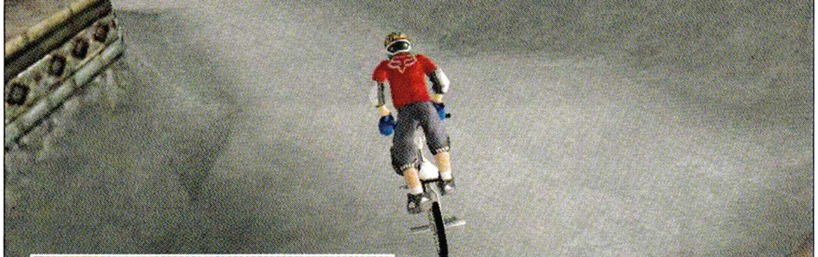
Dave Mirra's Freestyle BMX е поредното доказателство за това, че когато на едно място се съберат възможностите на съвременните компютърни технологии и някоя нетрадиционна идея, крайният резултат наистина е впечатляващ. Acclaim са успели с много фантазия и добра маркетингова стратегия да създадат продукт, който наистина заслужва да се види. За целта е привлечен абсолютният лидер през последните години в света на BMX-състезанията. Dave Mirra с прякор Miracle Boy е десетkратен световен шампион. Той е на 26 години. Родом е от Syracuse, а в момента живее в Greenville. Списъкът с разнообразите травми, които е получил при многобройните падания, е почти толкова голям, колкото и този с многобройните спечелени турнири. Компания му правят също толкова известни имена в бранша като Ryan Nyquist, Shaun Buttler, Joey Garcia, Kenan Harkin, Chad Kagy, Mike Laird, Troy McMurrey, Leigh Ramsdell, Tim Mirra и Slim Jim Guy. В играта ще имате възможността да се изживеете като всяка от тези култови за BMX-феновете личности. Съвсем естествено в началото започвате от нулата като момче с дънки, T-shirt и най-обикновено колело. Както може да се досетите, основната цел е да промените това положение на нещата и да се превърнете в професионален състезател, владеещ до съвършенство своя bike.

Състезанията са с три нива на трудност: аматьорско, професионално и hardcore. С управлението на колелото едва ли ще срещнете особени трудности. Не бива обаче да се подлъгвате, че играта е от лесните за преминаване. Като изключим аматьорското ниво, за спечелването на другите поредици от състезания ще са необходими доста тренировки. Single Player-вариантите са proquest, session и freeride. В зависимост от нивото и пистата, по която карате, се променят и вашите задачи. А те най-общо се състоят в това да постигнете за определено време поставените цели и с изпълнението на най-различни акробатични трикове да натрупате минималната сума, която ще ви позволи да продължите напред. Dave Mirra's Freestyle BMX разполага и с разнообразни мултиплейър-възможности. Сред тях трябва да се споменат B-M-X (нещо като баскетбол с колела), Longest Grind, Sickiest Trick и Gnarliest Crash.

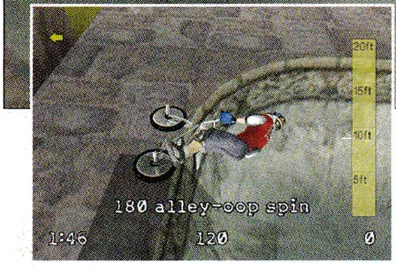
Управлението с клавиатура е сравнително прецизно. Различните скокове, завъртания и други BMX-трикове се правят лесно с различни бутонни комбинации. В началото репертоарът ви ще бъде сравнително беден, но с развитието на играта ще се сдобиете с умения да правите изключително атрактивни акробатични "номера". Въпреки че графиката в Dave Mirra's Freestyle BMX не блести с нищо особено, реализмът е на много високо равнище. Благодарение на перфектния motion-capturing и използваната skeletal dynamic system (SDS) движенията на състезателите са повече от истински.

За неповторимата атмосфера на играта допринася също страхотната музика в играта. Присъствието на групи като Cypress Hill, Deftones, Sublime и Social Distortion идеално се вписват в тази динамична и нетрадиционна BMX-симулация.

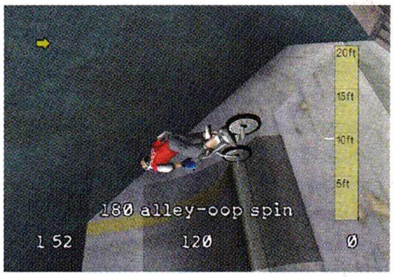
| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 6 | 8 | 8 | 8 |



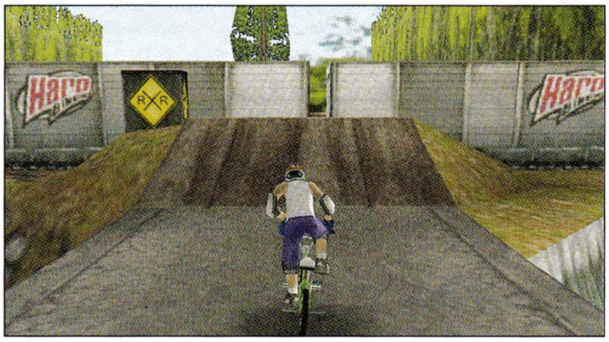
За добрия скок трябва здрава засилка.



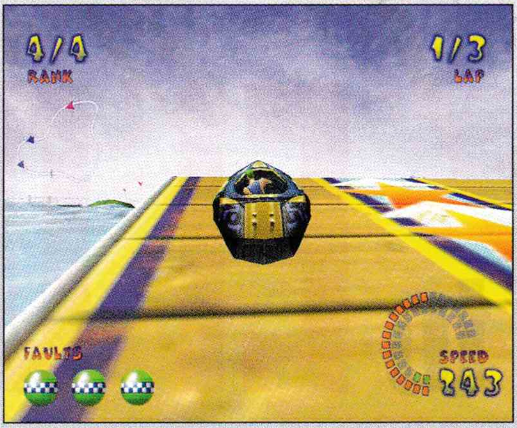
Готин трик със завъртане на 180 градуса.



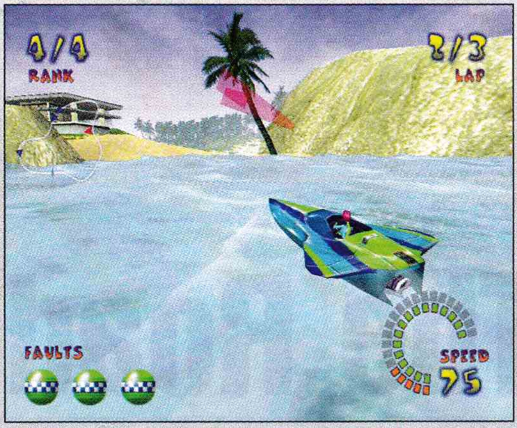
При такива изпълнения се губи ориентация за посоките.



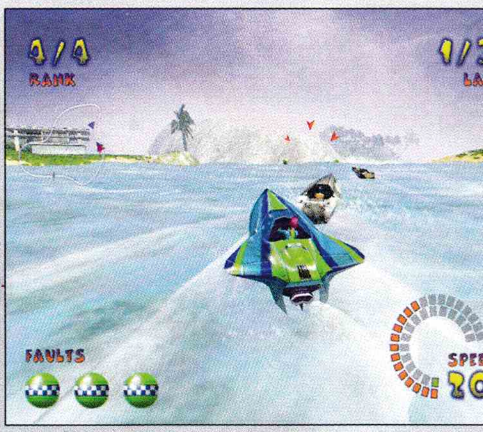
За добрия biker този влак не е проблем.



Миг преди скока.



Yoko в действие.



Компютърните противници рядко правят грешки.

# Jetboat Superchamps 2

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 8 |

## Състезание с реактивни лодки? Това звучи забавно!

■ Small Rockets ■ www.smallrockets.com ■ Pàà-233, 32MB RAM, 4MB 3D Video ■ Jetboat racer

**ОТ АВТОРА**

■ Въпреки малкия си размер Jetboat Superchamps 2 се отличава с невероятно красива графика, увлекателен геймплей и приятно ненатрапчиво звуково оформление. С това заглавие производителят Small Rockets със сигурност ще привлече вниманието на разнообразна публика. Единственият риск се крие в сравнително нетрадиционното on-line разпространение на играта.

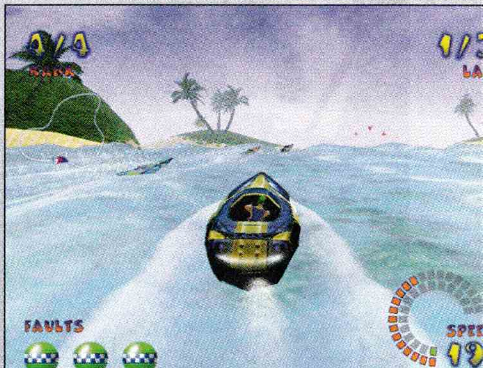
**Small Rockets е сравнително неизвестен разработчик в света на развлекателния софтуер. Очевидно това не е било пречка за създаването на игра с много достойнства, основното от които е графиката...**

Владо Георгиев

v_georgiev@pcclub-bg.com

Оказва се, че освен Jetboat Superchamps 2, Small Rockets са произвели още известно количество странни, но определено забавни игри. Между тях не може да се пропуснат заглавия като Natural Fawn Killer (ловен симулатор в стил Blood), Hot Chix 'n' Gear Stix (аркаден рейсър с много мадами), Santa's Gone Postal (тъмната страна на добрия старец) и Master Of The Skies: The Red Ace (ретро flight-simulator). Всички тези игри имат нещо общо. А то е, че те са доста брутални, забранени за лица под определена възраст и в същото време направени с вкус и много чувство за хумор.

Ако очаквате, че ще откриете подобни чудесии в Jetboat Superchamps 2, просто забравете! Това е едно напълно изчистено от насилие и нецензурни изрази заглавие, което предлага 100% екшън, като ви пренася в една вълнуваща поредица от състезания зад волана на свръхбърза реактивна лодка. Малко странен е начинът, по който се разпространява този рейсър. Това става единствено on-line, което означава, че ако желаете да се сдобиете с този продукт на Small Rockets, ще трябва да го изтеглите от техния сайт. На твърдия ви диск ще бъдат всички необходими файлове, но за да може да изиграете нещо повече от първото ниво, ще трябва да заплатите нужната сума (14,99 USD), срещу която получавате отключващия код. Този канал за разпространение заедно с намалените разходи, естествено налага и някои ограничения за размера на играта. В конкретния случай големината на инсталационния файл е само 16 MB. Може да прозвучи странно, но в този крайно ограничен обем Small Rockets са успели да вкарат всичко, което съвременният почитател на рейсърите очаква от актуално заглавие. На първо място това е графиката. Когато пуснах за първи път играта, останах изумен от страхотното оформление. Всеки джет е направен много детайлно. Разнообразните спец-ефекти правят нещата да изглеждат нереално красиви. Интерфейсът и главните герои (Masao, Yoko, Takeshi и други) са изпълнени в духа на традиционната японска анимация, което в комбинация с динамичната денс-музика и добре изпипаната звукова атмосфера правят от Jetboat Superchamps 2 наистина приятно забавление. Реактивните лодки са общо 6. Те се отличават по своите динамични характеристики, така че можете да подберете тази, която ще съвпадне най-много с вашия стил на каране. Само хубави неща могат да се кажат и за геймплея. Макар в играта да няма нищо реалистично, добре замислените и направени писти, както и специфичният начин за управление на лодките, са предизвикателство за геймърите, почитатели на нетрадиционните рейсъри. За разлика от карането на кола, тук трябва да се работи изключително внимателно с волана при вземането на завоите, тъй като при всяко излизане от пистата ще имате на разположение 5 секунди да се върнете по трасето, в противен случай следва дисквалификация. Същото ще се случи и ако пропуснете повече от три врати, през които ще трябва задължително да преминавате. Това обаче може да бъде използвано и като стратегически елемент за спечелване на някоя секунда време в повече.



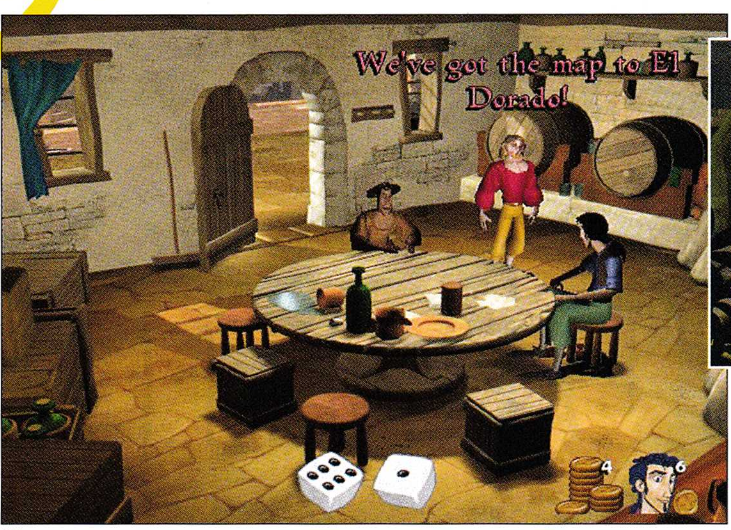
198 мили/ч е впечатляваща скорост за една лодка.

# Gold an
# The Road to El D

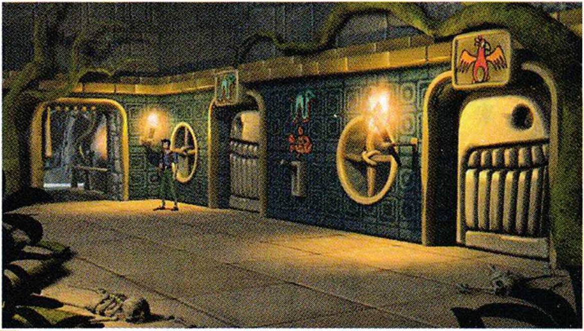
■ Revolution ■ http://www.ubisoft.com/ ■ PII 233, 8 MB Video, 32 MB RAM 466 MB HDD ■ куест

**ОТ АВТОРА**

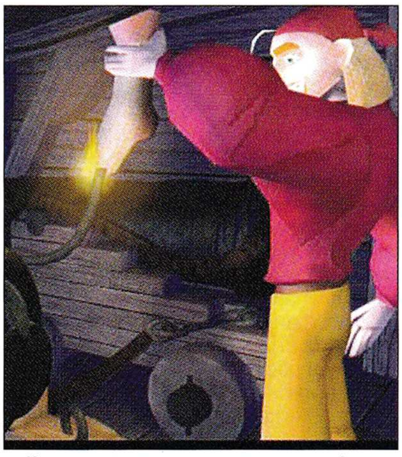
■ В този брой ви представяме накуп цяла камара нови куестове, които макар и да не са перфектни, са доста приятна изненада за всички стари фенове на този доскоро демодиран жанр. Това съвсем не е случайно. Игри като El Dorado и Stupid Invaders доказват, че критиците, които побързаха да погребат в земята "агонизиращ" жанр, все пак не са били прави. Нищо чудно да запомним 2001 година като началото на Възраждането на куестовете.



Обикновена хазартна игра ще да ви отведе далеч.



Къде се губи Индиана Джоунс?!



Нестандартна техника за запалване на фитили.

Трима души в една лодка (без да става дума за коня).

**Повечето игри по анимационни или игрални филми не са добри. Минималните срокове за разработка притискат производителите, грубите ръбове остават недоизгладени, а и най-често се разчита прекалено много на популярността на първообразите и самите игри остават посредствени и безлични. За щастие случаят с El Dorado не е такъв - играта определено носи със себе си характерен стил, чар и страхотна атмосфера, макар и да са допуснати някои сериозни пропуски.**

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Логично е, че хитова анимация като Ел Дорадо просто няма как да не получи свой двойник в света на компютърните игри. Аз обаче очаквах това да е по-скоро необременяващ аркаден екшън, каквито се появяват с тонове по филмчетата на Disney или Warner Bros. Толкова по-приятна бе изненадата ми, когато установих, че Gold and Glory: The Road to El Dorado всъщност е куест и то създаден не от друг, а от Revolution Software, които съм запомнил с превъзходните две части на Broken Sword.

Тъй като това е любимият ми игрови жанр, просто съм длъжен да бъда максимално критичен и да започна тази статия с изброяване на недостатъците на играта. Триизмерната графика - не бих казал, че е грозна, но определено не е и превъзходна. Разделителната способност е ниска, героите често не изглеждат естествено върху предварително рендерираните декори, които на места са много лоши, а другаде - направо прекрасни. Учуден съм, че създателите на играта са предпочели 3D-графиката пред рисуваната анимация, подобна на тази в анимационния филм, в която знаем, че са много добри (спомнете си Broken Sword). El Dorado е една от онези игри, които не изглеждат естествено в три измерения, но какво да се прави - 3D-то е модерно, пък и пести много труд. Cut-сцените в играта са два типа - едните са взети директно от филмчето, а другите са триизмерно моделирани и, честно казано, изглеждат по-зле. Допускам, че причина за тази нееднотипност и другите претупани елементи е краткият срок, за който е трябвало да бъде завършена играта, така че да излезе едновременно с анимационния филм.

Не съм доволен и от крайно краткото игрово време - максимум пет часа. При това загадките са елементарни още от самото начало и дори стават още по-лесни нататък, така че за някаква кулминация трудно може да се говори.

## Въпреки тези недостатъци играта е голям купон

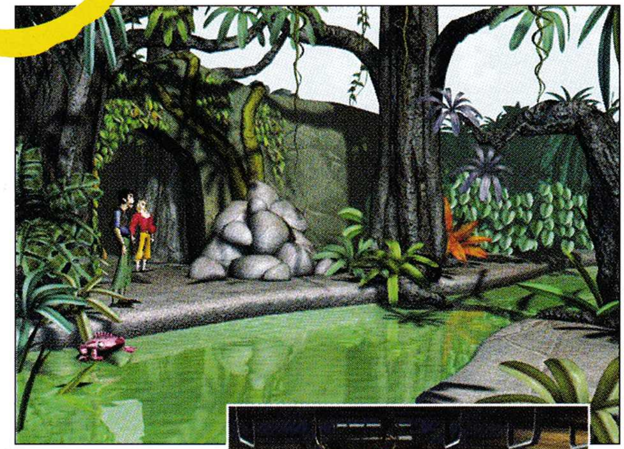
За тези, които не са гледали едноименния анимационен филм, съм длъжен да преразкажа историята. Действието се развива по време на великия поход на Кортес към Новия Свят. Самият Кортес е правдиво представен като противен алчен

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 6 | 7 |

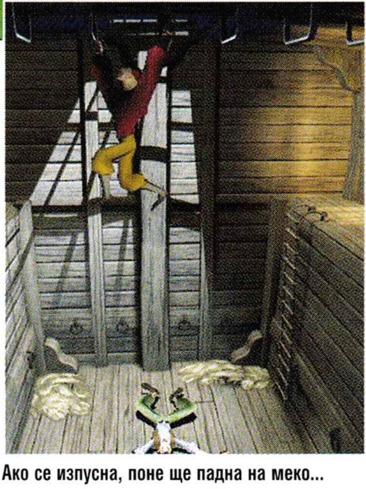
# ud orado Glory

тип, но в играта той не взема сериозно участие. Главните герои са двама - симпатичните испански мошеници Мигел и Тулио. Тулио е дългнестият мургав тип, който минава за "мозъка" на тандема. Мигел е чаровен, рус и доста по-интелигентен, отколкото изглежда на пръв поглед. Нашите герои са обявени "извън закона" и след кратко приключение в Испания се измъкват като нередовни пътници на борда на кораб от флотилията на Кортес. След поредното рисковано бягство те попадат в Южна Америка и започват търсене на легендарния индиански златен град Ел Дорадо. Техни спътници в приключенията са Алтиво - откраднатият боен кон на Кортес и Бубу - странно симпатично животинче от южноамериканските джунгли. Следват още приключения, словесни двубои, мистерии, капани и разплитане на загадки...

Стоп! Както се увлякох, щях да преразкажа цялата игра и тотално да провалям всичките изненади. Всъщност историята горе-долу се покрива със сюжета на филма, но на места има и неочаквани изненади. Освен това май се предполага играчите да са гледали предварително анимацията, защото някои ключови моменти се споменават набързо или изобщо не се отбелязват.

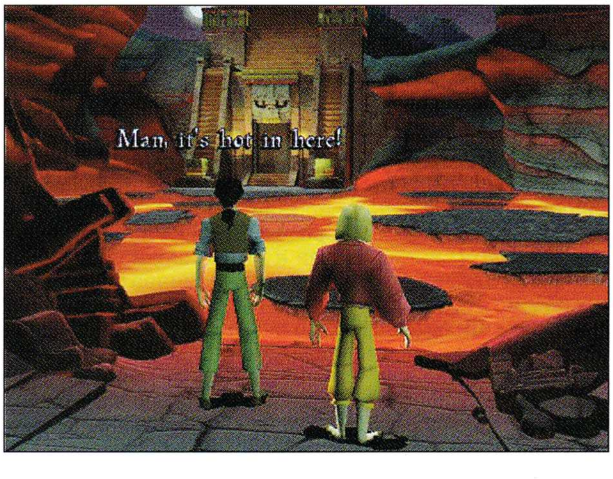


Някои декори са наистина красиви.



Ако се изпусна, поне ще падна на меко...

**Тази игра е особено подходяща за начинаещи, които биха се затруднили от по-сериозни загадки.**



Специалитетът на заведението - Препечен Мигел и Тулио Фламбе.

Управлението на Мигел и Тулио се извършва изключително с клавиатура, което май ще е новата мода при куестовете. Освен стандартните елементи като ходене, тичане и използване на предмети са предвидени и движения от рода на клякане и странично ходене (strafe), които всъщност не се използват никъде. На пръв поглед това е доста озадачаващо, но истината очевидно е такава: авторите на играта първоначално са имали намерение да сътворят екшън-приключение, но поради една или друга причина плановете им са се променили и в крайна сметка са издали куест. Туктаме са останали няколко по-динамични части, където се налага да тичате или да подскачате по камъни, но те няма да затруднят никого и са по-скоро приятно разнообразие, отколкото сериозно предизвикателство. Има и няколко доста безсмислени пасажи, където например единият от героите ви трябва да дръпне лост, за да отвори път на другия, който от своя страна да направи нещо подобно, за да отвори път на първия и т.н. Може би идеята е била да се получи нещо от сорта на класиките Goblins I и II, но в случая експериментът е несполучлив.

Старите куестаджии ще оценят най-вече оригиналните, професионално озвучени, диалози и приятното настроение, което носи играта, може би точно защото е кратка, лека и неангажиращо. Инвентарът ви никога не съдържа повече от няколко предмета. Със загадките ще се справи и баба ви, стига поне малко да знае английски. Предметите се използват по стандартни начини, рядко се налага да проявявате творчество. Дори когато се затрудните, ще получите подсказка от Мигел и Тулио. На някои места в играта можете да сменяте активния герои и загадките се разплитат от съвместните действия на двамата, другаде управлявате само единия, а приятелчето му се разхожда с него и подхвърля остроумия. Има и епизоди, където двамата са разделени и трябва да се справят индивидуално. Движенията на двамата юнаци са анимирани изключително забавно, но ефектът донякъде се проваля поради ниската разделителна способност.

В играта не се умира, както е положението и в много други куестове. Има няколко места, където, ако направите грешка, ще бъдете автоматично върнати назад и така ще ви се даде втора, трета или ен-та възможност. Доколкото мога да преценя от едно изиграване, пъзелите са линейни и не съществуват алтернативни начини за решаването им.

El Dorado може и да не се вписва в пантеона на задължителните куестове, както и да е малко под нивото на Broken Sword например, но въпреки това е едно приятно забавление. Чарът на тандема Мигел/Тулио е изключителен, диалозите са стилни и скучните моменти са рядкост. Тази игра е особено подходяща за начинаещи, които биха се затруднили от по-сериозните загадки в Escape from Monkey Island, например. El Dorado представлява гарантирана порция смях и добро настроение, стига да не очаквате прекалено много от нея. И накрая един приятелски съвет - ако си падате по анимация, то задължително изгледайте филмчето, няма да съжалявате!

# Hellboy

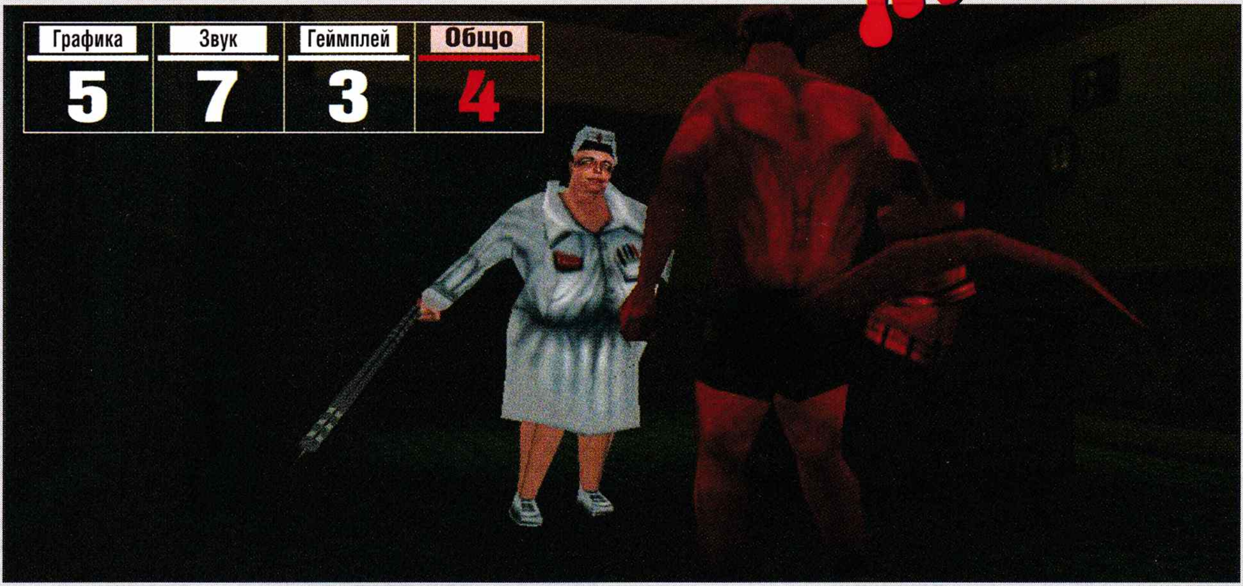
Игра, която може да ви разсмее и...уплаши

■ Cryo North-America ■ www.hellboy-game.com ■ P233, 32 MB RAM, 3D Card ■ ек[illegible]н-[illegible]икл[illegible]

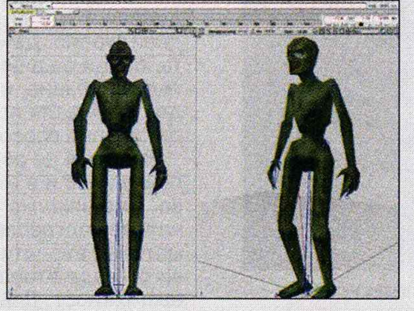
**ОТ АВТОРА**

■ Новият екшън-трилър на Cryo, както самите те окачествяват творбата си, е сред най-достойните кандидати за рубриката Recycle bin, макар че играта съдържа елемент, който ме кара да се съмнявам в това. Става въпрос за прекрасния хумор. Наистина той стопроцентово не е бил предвиждан от създателите, но играта наистина може да ви раздвижи лицевите ви мускули така, че да заприличате на вечноухиления Джокер.

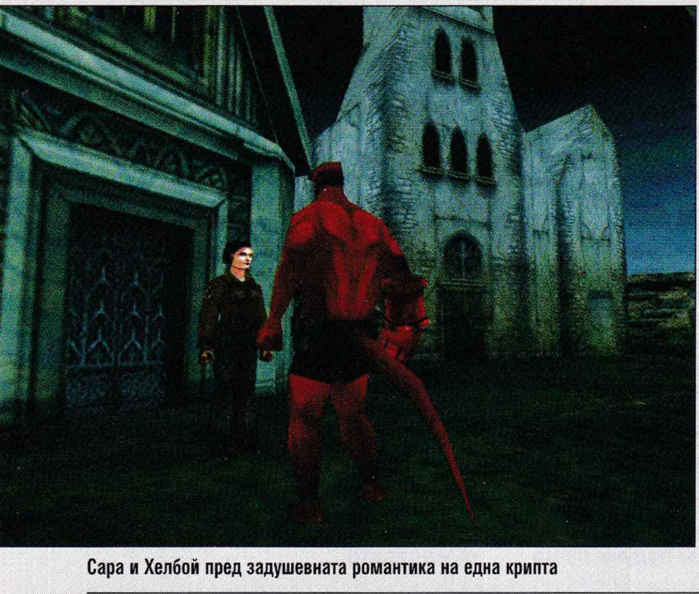
| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 5 | 7 | 3 | 4 |



Една наистина очарователна и добронамерена медицинска сестра.



Работна версия на противник от Hellboy, който в най-добрия случай може да бъде окачествено като "нещо".



Сара и Хелбой пред задушевната романтика на една крипта

Никола Икономов

j_roger@usa.net

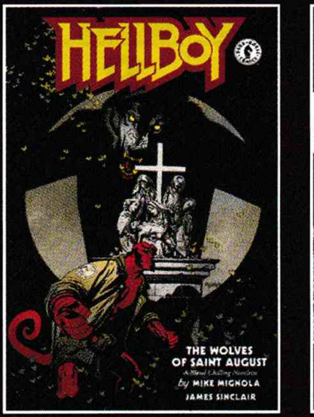
Игра на Cryo - това звучи повече от "обещаващо". Вече свикнах, че логото с космонавтчето ще ми донесе само силна мигрена. Отдавна съм се отказал от мисълта, че Cryo могат да създадат нещо качествено, но е странно как всеки път успяват да ме изненадат с все по-лоши и по-лоши заглавия. Софтуерното чудовище Hellboy не се е пръкнало в европейската централа на Cryo, а в някаква мрачна северно-американска генна лаборатория. На сайта на Cryo North-America пише, че това е дебютната им игра и ми идеше да се разкрещя: "Ами, личи си!", но после ми хрумна, че Cryo си е Cryo, зад каквито и паравани да се крие.

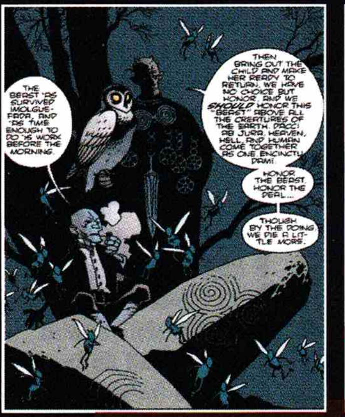
Преди да се впусна в хулителна тирада, се налага едно малко, но много важно уточнение. Абсурдното име Hellboy, както и странно изглеждащият главен герой, не са плод на "богатото" въображение на програмистите, а са дело на Майк Миньола, който е нещо като Спилбърг за комиксите. Поредицата Hellboy е една от най-популярните рисувани истории в Щатите, а авторът й е печелил многократно призовете за най-добър художник на комикси.

Хелбой (ще се въздържа да го наричам "адското момче") е интересен и харизматичен персонаж - типичен комиксов герой - доволно абсурден и изключително готин паранормален детектив. Пристигнал от друго измерение, хуманоидният демон бързо се превръща в най-ценното попълнение на специална агенция (тип "Досиетата X"), която се занимава със свръх-естествени феномени и злодеи.

Действието в играта се развива през 1962 година. Хелбой и партньорката му Сара са изпратени в Чехословакия, за да намерят свой изчезнал колега агент. Там обаче адско изчадие отвлича Сара, а нашият човек се оказва затворен в лудница. Оказва се, че един безумец крои пъклени планове да отвори портал и да отприщи силите на злото. Хелбой ще трябва да го спре и при това да освободи колежката си.

Първата среща с главния герой може да е малко шокираща за тези, които не познават комикса. Хелбой, както сполучливо отбелязаха някои мои колеги, прилича на Cyberdemon-а от Doom. Той е червен, мускулест бабаит с грамадна бионична дясна ръка, боботи като английски лорд и върти елегантно мощна опашка.


HELLBOY
THE WOLVES OF SAINT AUGUST
by MIKE MIGNOLA
JAMES SINCLAIR


THE BEAST 'AS SURVIVED IMOLGUE-FADA, AND 'AS TIME ENOUGH TO DO 'IS WORK BEFORE THE MORNING.
THEN BRING OUT THE CHILD AND MAKE HER READY TO RETURN. WE HAVE NO CHOICE BUT HONOR, AND WE SHOULD HONOR THIS "BEAST" ABOVE ALL THE CREATURES OF THE EARTH. DACCI AB JURA. HEAVEN, HELL, AND HUMAN COME TOGETHER AS ONE. ENCINCTU DAMI.
HONOR THE BEAST. HONOR THE DEAL...
THOUGH BY THE DOING WE DIE A LITTLE MORE.

NYIEEE!
HA!
SCREW YOU!

I'M SORRY. REALLY. BUT... DO YOU NEED IT? I MEAN, YOU'RE ALREADY DEAD AND WE GOTTA GO...
OK...

| | |
|---|---|
| Hellboy: The Corpse | http://www.playboy.com/darkhorse/the_corpse/ |
| Hellboy: The Iron Shoes | http://www.playboy.com/darkhorse/iron_shoes/ |
| Hellboy: The Wolves of Saint August | http://www.playboy.com/darkhorse/wolves_of_st_august/ |
| Hellboy: A Christmas Underground | http://www.playboy.com/darkhorse/hb-xmas/ |
| Ghost/Hellboy #1 (of 2) | http://www.playboy.com/darkhorse/ghost-hb1/ |
| Hellboy: The Baba Yaga | http://www.playboy.com/darkhorse/baba-yaga/ |
| Hellboy: The Varcolac | http://www.darkhorse.com/interact/ecomics/sku_hellboy.1/index.html |
| Hellboy: The Chained Coffin | http://www.playboy.com/darkhorse/chained_coffin/ |

Графиката е плачевна и напомня на Alone in the Dark, при това на най-първата част. В началото на играта това не ми правеше толкова голямо впечатление, защото, колкото и да е странно, Hellboy притежава някакъв странен чар на третокласен хорър филм от сорта на "Нощта на живите мъртви".

Геймплеят обаче след едночасова игра ме накара сериозно да се замисля дали не играя нещо, което е било създадено за бавноразвиващи се. Последните като че ли наистина биха били много мотивирани да играят Hellboy, поради факта, че най-забавният момент в играта е престоят на главния герой в една лудница. Сарказма настрана, Хелбой разполага с един клавиш за атака, за тичане, за използване на предмети и манипулация. Всъщност играта е екшън-приключение, в което няма нито екшън, нито приключение, а основно ходене, много ходене, което ме наведе на мисълта, че

### тази игра е правена за пеленаци

които се нуждаят от развиване на условни рефлекси. "Загадките" се свеждат до натискането на някакъв изпъкнал месест бутон, който при влизането ви в определена стая се вижда от 100 километра и с който ви се отваря достъп до друго помещение със сходна "главоблъсканица". Хелбой наистина разполага с нещо като инвентар, но той почти винаги съдържа един-единствен предмет, да не би случайно да се объркате.

**Боят е почти напълно излишен, тъй като често можете просто да си тръгнете вместо да се биете с противниците си**

Екшънът обаче е черешката на върха на тортата. Нашият червенокож симпатяга разполага още в началото с пистолет, който поради екстремната му неефективност едва ли ще използвате, и с юмруците си. Всъщност, когато натиснете екшън-бутона, Хелбой ще почне свирепо да млати, но странно защо с по-слабата си лява ръка, а не с бионично подсилената десница. Едва когато задържите бутона, той ще направи нещо като комбо, серия от удари, които завършват с мощна тупалка. Та значи разкарвах се аз из зелените моравки и нямах търпение да изпробвам тежките си юмруци върху някого. Изведнъж музиката започна да придобива застрашителни тоналности и се подготвих за епична схватка с могъщи противници. След това стана нещо, което ще си спомням и след 10 години. Докато музиката подсказваше опасност, а героят ми си крачеше бодро, сякаш изпод земята изскочиха две зомбита, които, разбира се, бяха окачествени като такива не по външни белези, а благодарение на развинтеното ми въображение и факта, че се намирах в нещо като гробище. Жалките създания се затътриха към мен бавно, натиснах бутона за атака, Хелбой започна да ги налага безмилостно, те не оказваха съпротива, но за сметка на това се размучаха като говеда. Докато протичаше това нелепо действие, ме напуши толкова искрен смях, че не спрях да цвиля няколко минути. Всеки сблъсък на Хелбой неминуемо връщаше първоначалната вълна и колкото и да се опитвах да се сдържам, отново и отново избухвах в почти истерична еуфория до сълзи. Признавам си, дори най-смешно замислената игра нямаше да ме разсмее по несъзнателния начин, по който го направи Hellboy.

Няма да задълбавам, че играта е безкрайно непрофесионално направена, че боят е почти напълно излишен, тъй като често можете просто да си тръгнете вместо да се биете с противниците си, няма да се спирам подробно и на множеството бъгове.

Тъй като се старая да съм полезен с всяко свое дело, а от играта Hellboy полза няма, реших да се реванширам по някакъв начин за търпението да стигнете дотук.

### Online-комикси в Интернет

За разлика от безобразната компютърна адаптация на Hellboy, комиксът на Майк Миньола е просто невероятен. Всеки, който не смята нарисуваните истории за излишно губене на време, има шанс да види голяма част от поредицата Hellboy при това без да се изръси с цяло състояние, за да си поръча книжките. На една позната и любима на всички страница в Интернет, а именно www.playboy.com освен голи мацки има и други много интересни неща. Така например на въпросния сайт можете да намерите напълно безплатно публикувани Online-комикси на Dark Horse, в които фигурират и някои от най-известните истории с Hellboy. Приятно четене...

На саркофага има бутон, върху който древните обитатели са изографисали надписа "Push me".

# Disney's DINOSAUR

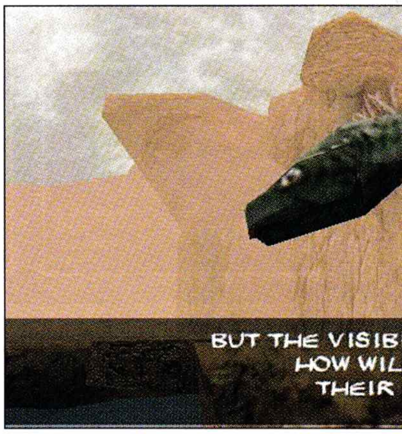
## Приятно прекарване за малки и големи

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 | 8 |

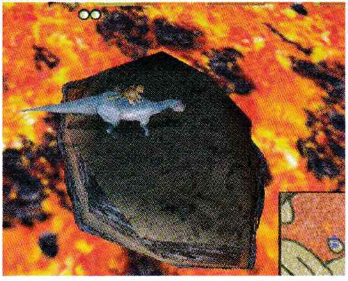
■ Disney ■ www.disney.com ■ P200, 32 RAM, 3D Video

**Новата игра на Disney е много възпитателна и предназначена за по-младата публика, макар поради естеството на управлението да не е подходяща за начинаещи. Геймплеят обаче е толкова прецизно балансиран, че и излезлите от детска възраст играчи ще се забавляват истински.**

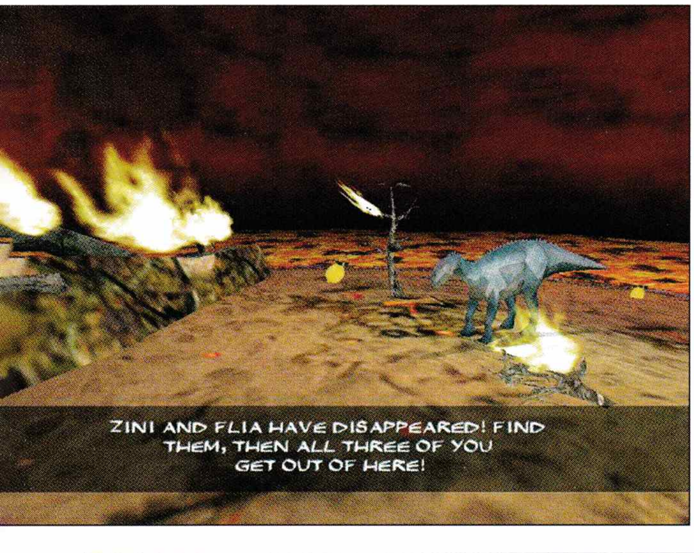
| Графика | Звук | Геймплей |
|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 |



Кадър от филма, използван в играта. Все още се движите със стадото динозаври бегълци. Тепърва предстои да останете сами.



Сред малко ще чуете виковете за помощ на другарите си.


ZINI AND FLIA HAVE DISAPPEARED! FIND THEM, THEN ALL THREE OF YOU GET OUT OF HERE!

**Disney можели да правят и превъзходни игри... Напоследък се съмнявах в това твърдение, но ще запомня Dinosaur за дълго като невероятно ангажиращо занимание. Всеки, който се захване с нея, ще се чувства длъжен да я завърши.**

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Донякъде е необичайно решението на авторите да направят играта по едноименния филм точно под формата на 3D-екшън, защото той с малки изключения е запазен за малко по-старото поколение геймъри. В случая обаче реализацията е невероятно успешна.

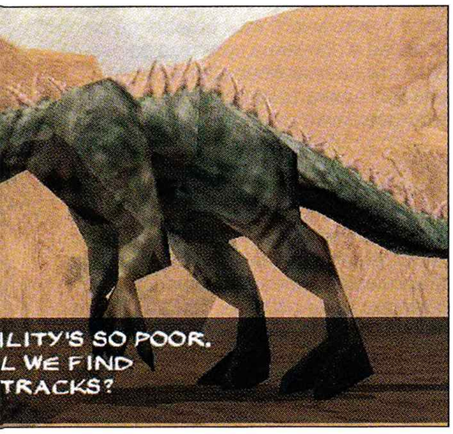
Разполагате с трима много загазили герои, които можете да управлявате и едновременно, но в по-голямата част от времето изпращате да изпълняват самостоятелно специфични задачи. Напълно в отборния дух на филма, те трябва да си помагат взаимно, за да оцелеят в опустошената от метеоритна буря местност и да си намерят друг дом. На първо място, разбира се, е игуаноподобният оптимист Aladar, а компания му правят пъргавият лемур Zini и птеродактилката Flia, която не е намерила място във филма. Тримата имат различни възможности и специални бойни умения, чиито степени, както в RPG-игрите, покачвате с всяка успешно изпълнена задача. Лемурът мята камъни с неподозиран ефект върху противниците, Aladar обикновено убива с един удар с глава или с опашка, служи за яздене, мести скали, осигурява боеприпаси за лемура и поваля дънери, а Flia можете да изпращате напред, за да разузнава и да ранява светкавично противниците. Враговете са разнообразни хищни гущери, някои от които – летящи и особено смъртоносни. Щом убиете първия вражески динозавър от даден вид, той се появява и започва да хрупа кървави останки в приложената към играта енциклопедия, в която дотогава се мъдрят въпросителни.

Месоядните противници обаче не са единствените – борите се с апокалиптичната природа, с неблагоприятните обстоятелства и с времето. Чест прави на авторите, че в играта няма сложни главоблъсканици. Трябва основно да сте наясно какви са всички умения на героите ви, да си отваряте очите в началото на всяка подмисия, когато има подсказване, и да комбинирате възможностите – решенията все пак не са очевидни.

Графиката е чудесна за скромните системни изисквания, а бъговете са пренебрежимо дребни. Както сюжета и доста от сцените, музиката също е взета от филма и е превъзходна. Управлението обаче не може да се нарече интуитивно или дори удобно. Все пак е елементарно и се усвоява бързо, ако изпробвате клавишните комбинации по време на обучаващата мисия, вместо да чакате да ви ги кажат. Клавишите са малко и едни и същи за цялата група, но това, което е удобно за управлението на Аладар, не е най-удачното за Зини. Най-изнервящо се лети с птеродактилка-

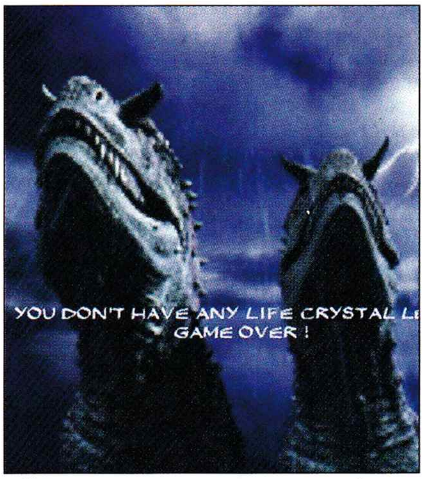
| Общо |
|---|
| 8 |

Това ниво подложи на тежко изпитание нервите ми и сега съм кален спокоен човек.

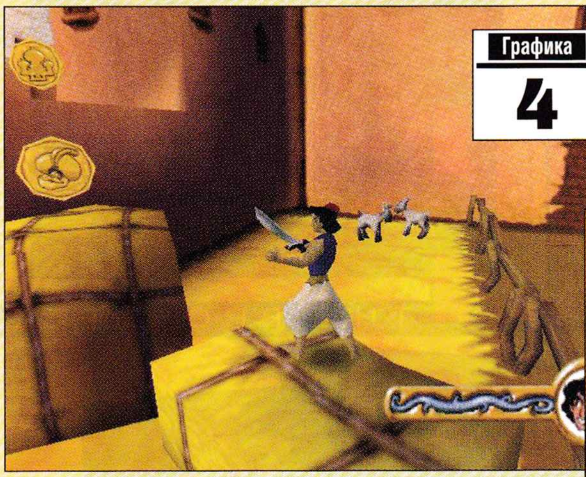


та, но имате възможност да променяте контролите, докато намерите що-годе работещ вариант и за тримата. Системата за запазването на играта е направо глупава. Има разпръснати зелени камъни, по които се отбелязват символите на всеки член от групата ви при преминаване, и при които се връщате, ако загинете нелепо. Но всички повторения зависят от количеството Life-кристали, които имате, а те не са достатъчно – не и при това управление. Най-дребно трепване на ръката или сантиметър изместване от правилната позиция за скок и ставате глупав нескопосан унищожител на трите ви любими подопечни същества. Тогава и най-дебелокожите ще разберат що е то усещане за вина.

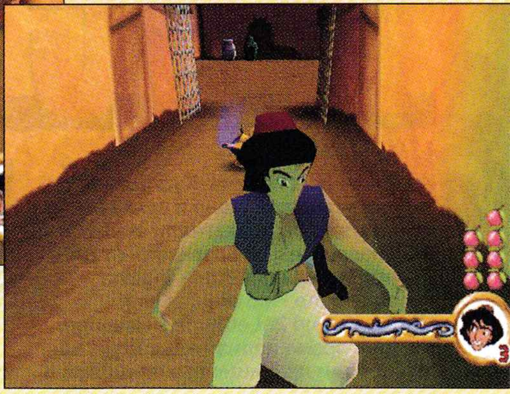
Тези два недостатъка не са фатални в случая, защото Dinosaur доставя силно и неподправено удоволствие, дори на тези, които не са гледали филма и досега са били безразлични към изчезналата фауна. За нула време ще развиете чувство за отговорност и страстна привързаност към геройчетата и сърце няма да ви даде да ги изоставите, преди да сте ги извели в динозавърската Обетована земя.



Има различни страховити фонове за скръбния надпис. Явно за утеха.



| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 4 | 6 | 3 | 4 |



## Рядко досадно изпълнение на Disney

# Aladdin

## NASIRA'S REVENGE

**ОТ АВТОРА**

■ Това творение в най-добрия случай е безлична и скучна аркадна игрица, която едва ли ще намери други фенове, освен вече пристрастилите се към Аладин в произволно негово проявление.

Новият Аладин е адресиран към по-малките, освен това ще предизвика интереса на почитателите си от първата 2D-версия, но реално едва ли ще зарадва някого. В това изпълнение играта не е подходяща за по-малки деца, освен ако не искате да прекарвате свободното си време, като им помагате.

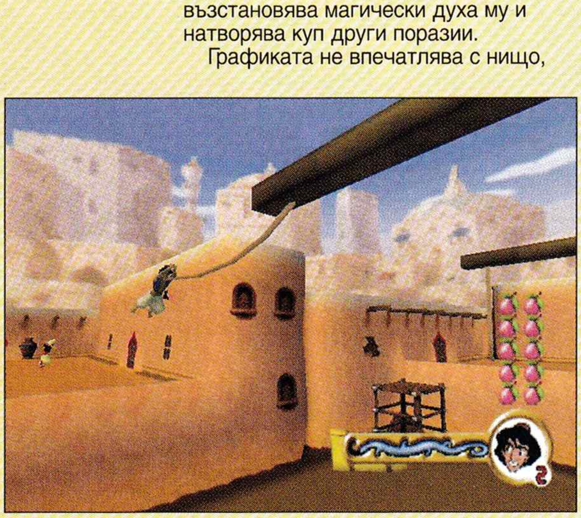
Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Почти всички герои, които познавате от първата игра, се завръщат - маймунката Абу, султанът и принцеса Жасмин. Основният злодей в първата игра беше Джафар; наред с другите си недостатъци той има и отвратителна кощрамба за сестра. Сега грозната Nasira с противния глас е врагът, когото трябва да надвиете. Решена да отмъсти за смъртта на Джафар, тя възстановява магически духа му и натворява куп други поразии.

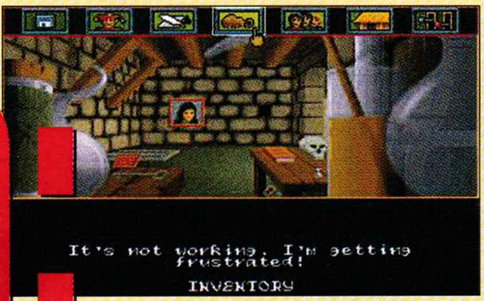
Графиката не впечатлява с нищо, освен с особено ръбатите персонажи. Можете да преброите пикселите по физиономията на Аладин, а декорите стоят безкрайно изкуствено. Музиката е приятна, а говорът е добре озвучен, но не може да се разчита само на тях да тушират впечатлението за гробовна скука, която вее от играта. С клавиатура и с геймпад **управлението е тромаво** и убива в зародиш идеята да поджиткате Аладин просто за удоволствие. Заниманията с него са тежък и неблагодарен труд. При все че е изключително елементарна и предназначена за най-малките, играта никак не е забавна. Джиновете ви нареждат какво да направите на всеки няколко крачки и не ви оставят никакъв шанс да се объркате, муниции във вид на ябълки никнат през 15 секунди, бонусите са много и предимно по лесно достъпни места, а повечето врагове си стоят заковани по местата или ви нападат на тумби по абсолютно предвидим начин. Въпреки всички тези, според мен натрапчиви и досадни, улеснения управлението на героя не е оптимизирано за PC и ще ви скъса нервите. А игрите в края на краищата не служат за това.

**ОТ ИВАН ГЕОРГИЕВ**

■ Играта много напомня на своя 2D-първообраз, но преминаването в третото измерение е причината за излишно усложняване на геймплея. Атмосферата е запазена и единствено нескопосаната графика може да отблъсне почитателите на Ал.

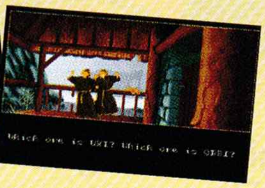


# Ween: THE PROPHECY



It's not working. I'm getting frustrated!

**Краят на 1992 година. Куестовете са най-популярният жанр в света на PC-игрите и са достигнали апогея си. Класациите се оглавяват от шедьоврите на Lucas Arts - Indiana Jones and the Fate of Atlantis и Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. По това време излиза една игра, която поради пресищането на пазара с качествени заглавия остава незабелязана от компютърното братство.**



Which one is UKI? Which one is ORBI?

Никола Икономов

**j_roger@usa.net**

Става въпрос за създаденото от френската фирма Coktel Vision приключение Ween. Несправедливо пренебрегната и забравена, тази игра по много причини днес е повече от достойна за рубриката Hall of Fame.

Coktel Vision сигурно е непозната фирма за по-младата генерация геймъри, тъй като тя приключи съществуването си под крилото на Sierra преди около шест години и съвсем закономерно потъна в забвение. За истинския куест-маниак обаче франсетата от Coktel си остават една от най-авангардните и смели в експериментите си гейм-компании. В репертоара им влизаха култовата поредица Goblins, няколко не особено сполучливи приключенски игри с еротична насоченост (Geisha, Emanuelle и Fascination), както и двете части на Inca - уникален куест с екшън елементи, който след излизането си предизвика небивал фурор с революционната си графика.

През '92/93 повечето фирми, създаващи куестове, просто следваха създадените от Lucas Arts или Sierra модели без да се отклоняват от отъпканите пътеки. Coktel Vision обаче, с присъщата за французите инатливост, имаха свой напълно индивидуален стил при правенето на игри, който хем се различаваше от този на конкуренцията, хем винаги можеше да бъде разпознат лесно, хем непрекъснато се обогатяваше с нови идеи. Приключението, в което всички тези характеристики си личат много ясно, е Ween - The Prophecy.

През декември 1992, когато излезе Ween, тя бе една от малкото игри заемащи внушителните за онова време 7,2 MB, нещо грамадно за тогавашните стандарти, според които развлекателният софтуер рядко се разпростираше на повече от 4-5 дискети. Този респектиращ обем се дължеше на невероятните междинни анимации с филмово качество, както и на дигитализираните фентъзи-създания и герои в играта, отново нещо крайно нетипично за геймърското средновековие (ако можем да наречем така началото на '90те). Точно три години по-късно предварително заснетите на "син екран" актьори, които после биват интегрирани в игралната среда (често много куцо) щеше да се превърне в обичайна практика за създателите на приключенски игри, но през '92 година това можеше да накара тогавашните геймъри да изпуснат по едно удивено "Уааауу", зяпайки ококорено.

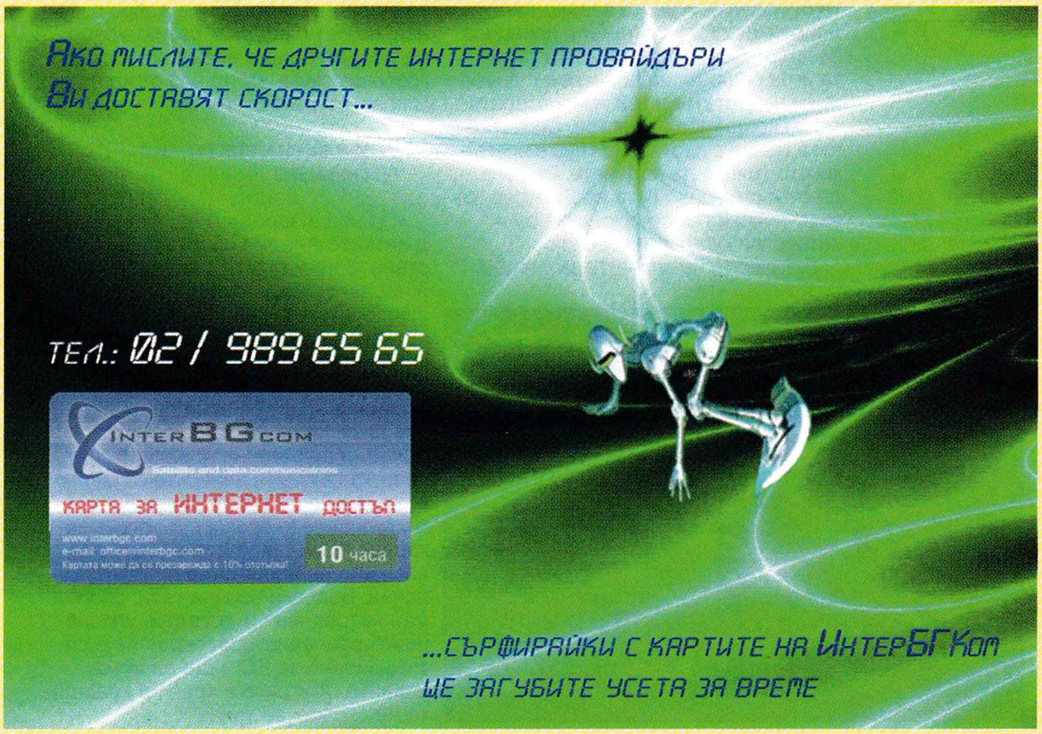
Историята проследява приключенията на Уийн, начинаещ маг, в чийто ръце лежи съдбата на Кралството на сините скали. Дядото на Уийн, Окрам, е могъщ магьосник и защитник на кралството, но според една легенда, три дни преди слънчевото затъмнение, той ще загуби силите си. В този малък отрязък от време обаче страната е заплашена от злия и алчен заклинател Краал, който преди години е бил прогонен от Окрам и сега се е завърнал, за да си отмъсти и да властва над Кралството на сините скали като жесток тиранин. Задачата на Уийн е за три дни да намери три специални пясъчни зрънца, които, поставени в Ревус (пясъчния часовник на властта), могат да унищожат злодея. За да се сдобие с пясъчните зрънца обаче, нашият човек ще трябва да мине през три не леки изпитания.

В Ween, както впрочем и в повечето игри на Coktel (с изключение на Goblins), действието се наблюдава от първо лице, с една дума не виждате главния герой на екрана, а гледате през очите му. По онова време това беше необичайно за куестовете и с изключение на Dynamix, Coktel Vision като че ли бяха единствените, които използваха такава перспектива.

Ween разполага с изключително удобен интерактивен интерфейс, който не е изкопиран от конкуренцията. В горната част на екрана има седем икони, но те са по-скоро помощни (за пътуване, за бележки, за save и load и т.н.). Прогресът ви зависи от правилното използване на събраните от вас предмети и комбинирането им с други в игралния свят. Особено практичен е инвентарът на героя ви, който изтрива автоматично всяка използвана джаджа, която няма да ви е нужна по-нататък. За разлика от другите куестове, в Ween няма да ви се наложи да се разкарвате из 20 различни места, за да решите една-единствена загадка. Тук придвижването ви ще е ограничено до 2-3 екрана, докато не решите всички загадки там и не получите достъп до нови местности. Като цяло пъзелите в Ween са изключително комплексни и забавни, да не говорим, че историята понякога се разклонява и ви дава възможност да изберете различни пътища.

Особен чар на играта придават спътниците на главния герой - дебилните братя-близнаци Уки и Орби, които носят предметите ви, мъдрият Петрой, който е в телепатична връзка с Уийн и очарователният прилеп-вампир Урм, който обожава ягодки.

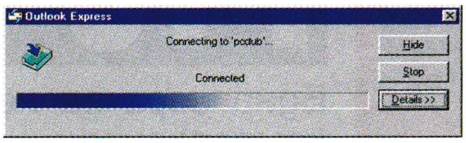
Като цяло Ween е прекрасен куест, който с интересната си история и забавните пъзели е задължителен за всеки истински ценител на жанра.



Ако мислите, че другите интернет провайдъри
Ви доставят скорост...
тел.: 02 / 989 65 65
InterBGcom
Satellite and data communications
карта за ИНТЕРНЕТ достъп
www.interbgc.com
e-mail: office@interbgc.com
10 часа
...сърфирайки с картите на ИнтерБГКом
ще загубите усета за време

# M@il To:

# pcclub@pcclub-bg.com



Connecting to 'pcclub'...

Connected

## Кажете нещо за анкетите!

From: Victor <victor_99@dir.bg>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!

Това е първото ми писмо към вас (надявам се да има поводи за още много такива). Искам да ви попитам защо толкова рядко има нови анкети и защо изобщо ги правите? Нито обявявате резултати - нито нищо. Няма ли да е по-добре примерно на сайта ви или в списанието да публикувате резултатите? Така ще е по-хубаво, защото ще се знае каква част от геймърите какво играят и какво очакват да играят най-много. Естествено може и други запитвания да правите. Ами това е от мен.

*Обобщени резултати от последните анкети от сайта можеш да намериш в настоящия брой. Според нас те са доста интересни, а и участието в анкетата ни изненада приятно. Затова решихме да я оставим и малко по-дълго време на www.pcclub-bg.com, защото всеки ден продължаваха да пристигат големи количества нови отговори и искахме да направим максимално представителна класация за най-популярно заглавие през 2000 г. и най-очаквано през 2001 г. Възнамеряваме оттук нататък всеки месец да публикуваме резултатите от актуалните анкети в съответния брой на списанието. Самите анкети можете да намерите на www.pcclub-bg.com :-)*

## Стари познати

From: Reporter <reporter@techno-link.com>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Гьостерица. Честито ново хилядолетие и честита нова година! Сигурен съм, че всеки от вас (от екипа на списанието) си спомня онзи брой, който изглеждаше доста зле и се късаше много лесно. Да, същия на който на корицата, ако може изобщо да се нарече така, пише с не много големи червени букви STAR WARS Rebellion. Този, на който горе в ляво пише Star Craft(tm). Без (tm), де, ама... . Броят, който струваше 980 лв. :-) и беше от 32 страници. Но това бе само началото... Бях тогава с вас, ето сега пак. Избирам тази част от тогавашния колектив, защото откакто се разделихте, на PCM му липсва хуморът, който явно вие сте създавали. Нека да продължавате така, както започнахте, и нека да се увеличава това, което правите! Личи как с миналия си опит правите нещо абсолютно различно. С всеки брой ставате по-добри, дано така да продължава (утре ще си купя 4 брой). За много години и станете 100 страници, пък и това сте ни заобещавали още от брой 2 1999 г. Браво!!!!

P.S. Искам да се извиня за голямото количество "който" и "!". Sorry!!!

**Sofia 7.1.2001**
**Fenix**

*Винаги особено се радваме, когато получим хабер от някой съвсем стар познайник :-) Да, поне част от нас идеално си спомнят онзи прословут брой със StarCraft на корицата. Но това е по-скоро в рубриката "Минало незабравимо". Сега според нас по-важно е настоящето. Колкото до старите обещания - и тях не сме забравили и работим по въпроса. Както може би забелязваш, този брой на PC Club е малко по-голям от предишния. Е, не са чак 100 страници, но всичко с времето си... Сигурни сме, че и този момент ще дойде в не чак толкова далечното бъдеще :-)*

## Искам, Искам, Искам 2

From: Iliqn Yanev <crushover@dir.bg>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравей PC Club!

Много уважавам вашия труд (да ни запознаете в всички нови игри на пазара). Бих желал да пуснете в следващия диск някои нови неща:

1. Да има Counter-Strike 7.1
2. Да има в списанието повече Cheats & Tricks
3. Да пуснете най-новата версия с всички пароли на Dirty Little Helper.
4. Да пускате по-големи плакати.

**С уважение:**
**The Ghost**

*При толкова много искания на куп дежурният редактор взе, че направо си направи едно списъче и започна да отмята по-него. Какво излезе: 1. Counter-Strike 7 имаше още в брой 1, а patch-ът до версия 7.1 се появи на диска към брой 2. 2. От този брой рубриката Cheats & Tricks е леко променена. Надяваме се, че новият ѝ вид ще ти хареса. Още следващия месец и обемът на това приложение ще се вдигне. 3. За Dirty Little Helper не остана място на диска. Вярвай ни, с най-голямо желание бихме го пуснали на секундата, но мястото на диска се оказа твърде ограничено. Ще гледаме да наваксаме при първа възможност! 4. Бележката е приета - плакатите са увеличени незабавно в двоен размер :-)*

## За коледните подаръци

From: Alexander Iolov <xtc_bg@yahoo.com>
To: pcclub@pcclub-bg.com

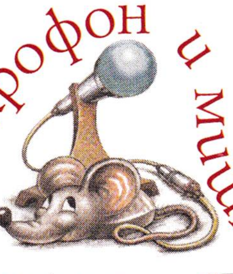
Здравейте, PC Club!!!

Само две думи искам да кажа за сайта: жесток и полезен! Четвърти брой е супер, картата ми от ProLink свърши веднага - е как няма - 40 (!!!) bps средна връзка с аналогов телефон :-) С нетърпение очаквам новия брой.

Пожелавам ви през новото хилядолетие много здраве и щастие, както и дълги години още да излиза списанието!!! И нека всичко, което не сте успели да постигнете през изминалата 2000 г., да постигнете през новата година!

**Ваш фен xtc_bg**
**Александър Йолов**

*Радваме се, че нашият малък коледен подарък е изпълнил задачата си да те зарадва :-) Най-тържествено обещаваме в близко бъдеще да повторим акцията "Интернет за всички", а сме замислили и разни други подаръчета.*


Събота 12 ч. 96,7 УКВ

Радиопредаване за всичко, свързано с компютрите

консултации
e-business
програми
сайтове
награди
хардуер
новини
игри

Микрофон и мишка

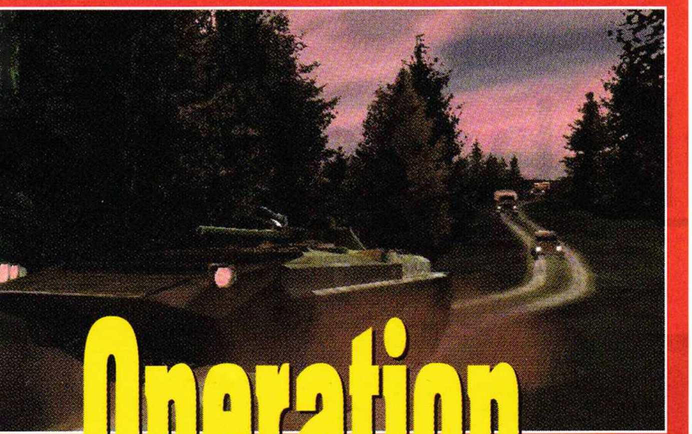
Маги
Мони
Бойко
водещ: Орлин

съвместна продукция на
PROPAGANDA
РОК РАДИО ТАНГРА 96.7 -ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ-

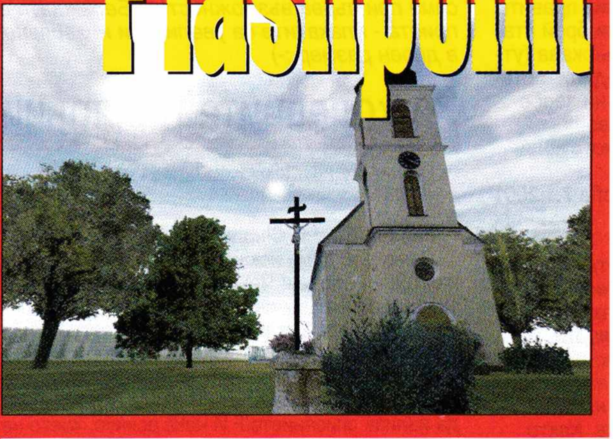
http://www.micmouse.net

Ела в клуба на „Микрофон и мишка“!

Той се намира в подлеза на бул. „България“ и бул. „Димитър Несторов“. Има много компютри, бърз Интернет, билярд, кафе, джага...
Цените са ниски, Non-Stop работно време, срещи със събеседници от предаването, и каквото още решим :-)



# Operation Flashpoint



■ Bohemia Interactive ■ http://www.flashpoint1985.com/
■ tactical action ■ Излиза - 2001

**Играта представлява тактически военен екшън. Авторите ѝ ще се постараят да предложат "безпрецедентна свобода на действие, благодарение на комбинацията от ръководенето на големи бойни групи и използването на всички възможни превозни средства".**

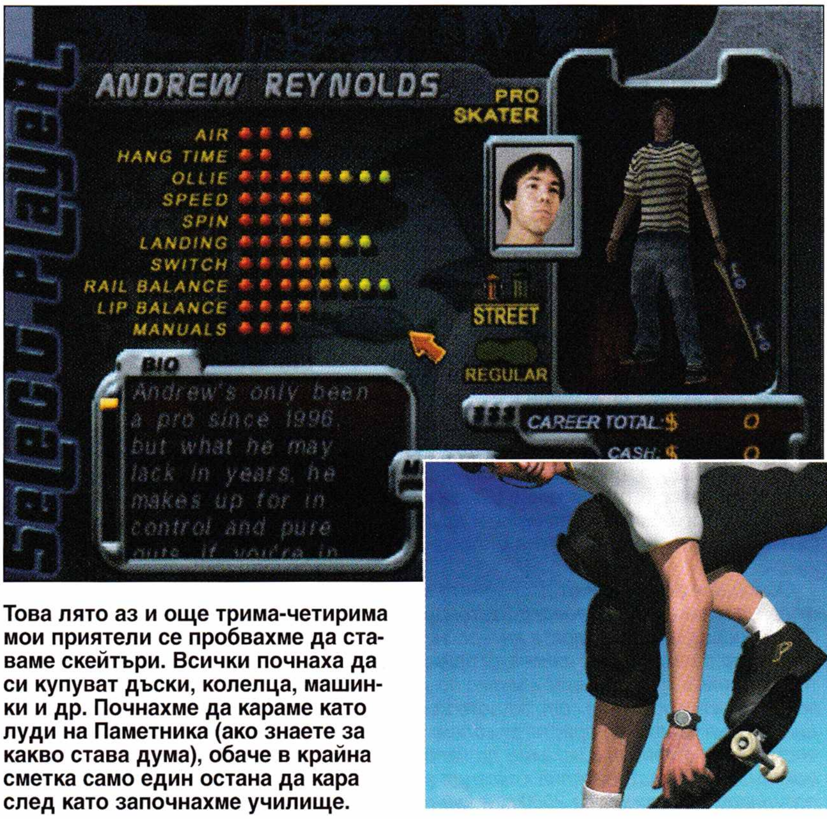
Рая Попова
**raia_popova@abv.bg**

Геймърите ще могат да използват целия военен арсенал от времето на студената война – пехота, въздушни и наземни бронирани единици – в огромен детайлен 3D-свят. Operation Flashpoint ще съдържа една нелинейна кампания за солова игра, вграден редактор на мисии и сериозни възможности за мултиплейър.

Действието ще ни върне в 1985 г. След вътрешни размирици сред съветските войски, с които правителството не може да се справи, на помощ се притичва (дръжте се здраво) Роналд Рейгън, който предлага НАТО да се намеси като умиротворител. Вие сте редник от натовската армия, бивш гражданин на Съюза, но постепенно ще се издигате в чин в зависимост от представянето си в мисиите. Разработчиците твърдят, че всяко действие на главния герой в определена точка на игралния свят ще оказва влияние върху следващите му задачи. В зависимост от това дали взривявате всичко наред или се опитвате да помогнете на местните, ще се определя тяхната реакция при бъдещи срещи. Ще можете да играете и във 1st, и в 3rd person view, авторите обещават почти пълна свобода на действие. Играта използва собствен енджин, който съвсем не е за подценяване.

# Tony Hawk's Pro Skater 2

## Една игра за неуспели и комплексирани скейтъри



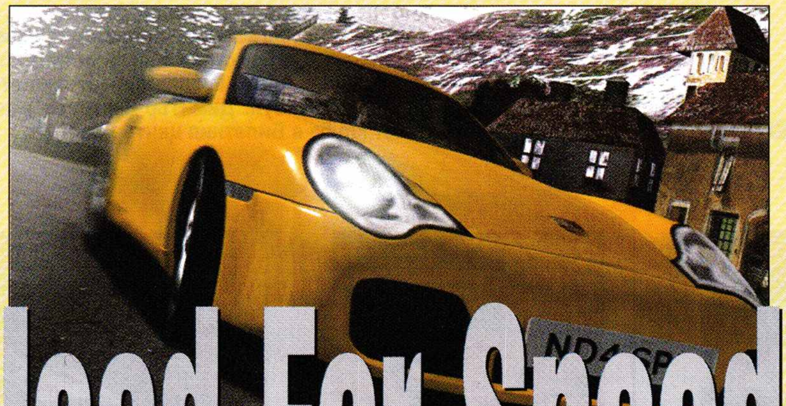
Andrew's only been a pro since 1996, but what he may lack in years, he makes up for in control and pure guts if you're in

**Това лято аз и още трима-четирима мои приятели се пробвахме да ставаме скейтъри. Всички почнаха да си купуват дъски, колелца, машинки и др. Почнахме да караме като луди на Паметника (ако знаете за какво става дума), обаче в крайна сметка само един остана да кара след като започнахме училище.**

Мартин Петров
**doobie@mail.bg**

Та така конкретно за Tony Hawk's Pro Skater 2. Аз лично не съм играл първата част и не знаех за какво всъщност става дума. След като поиграх 6-7 часа, ми се поизясни и то доста. О, Боже, тази игра е велика!!! Като почнем от скейтърите и стигнем до самите писти (така де, не знам точно как се казват). Скейтърите: Tony Hawk, Rodney Mullen, Bob Burnquiest, Elisa Steamer и още поне петима плюс custom-скейтъри (тоест ти си го правиш сам: как да изглежда, какви кецове носи, кой му е спонсорът и други, чак да го нагласиш колко килограма да тежи:) Всеки скейтър започва с определени статистики. Примерно един има повече "rail balance" от друг, който пък има повече "landing" и т.н. Тези статистики могат да бъдат покачвани по време на играта. (После ще обясня за самия сюжет). Така-а-а... стигнахме и до него. Целта в играта ви е да спечелите състезания, писти и пари. С парите купувате качества (тоест, подобрявате си статистиките) и дъски, всяка следваща е по-скъпа с доста от другата, но ви подобрява самите качества на дъските:) Пари ви трябват също, за да продължавате напред в играта. Примерно за второ ниво ви трябват $1000, а за последното $60 000 (представете си как ще ги съберете, като имате предвид, че в първото ниво на играта само ако изкарате 100%, ще получите около $2000!) В състезанията можете да спечелите медали: gold, silver или bronze. Съответно gold-ът ви дава $7000 на първото състезание, на второто не си спомням, а на последното бяха $65 000!!! За мултиплейъра мога да кажа, че не е на много високо ниво, но става. (Не мога да обяснявам за MP-to, защото в PC Club казват, че статиите трябва да са кратки).

В заключение мога да кажа, че Tony Hawk's Pro Skater 2 е изключително увлекателна игра. ВЕЛИКА Е!!!



# Need For Speed: Porsche Unleashed

Много е трудно началото на статия за Racing game, особено когато си фен на поредица като NFS. Electronic Arts направиха шедьоври като NFS3 и NFS4, но като че ли NFS:PU (P2000) е недоносено. Сега ще ви обясня защо.

Свилен Трифонов
**trifonov@mail.vega.bg**

За множеството плюсове като графиката, колите, пистите и звука няма да пиша, защото повечето от вас са убедени в качеството им. Ще спомена само минусите. Първото, което ме дразни, е невъзможността да променям климатичните условия и ден/нощ.

Тук EA са забравили за тези възможности, които бяха налице още в NFS3.

Искам да задам един въпрос на "гениите" от Electronic Arts: като претендирате играта ви да е най-реалистичната, защо тогава на quick race няма полиция? Та нали това беше тръпката в последните части на сапунената опера, наречена Need For Speed? Иначе играта си е доста добра с изключение на посочените "екстри", които биват оправяни чрез cheat или patch (търсете в Yahoo!)

За последно искам да кажа на NFS феновете (тук сигурно вече говорят разни неща по адрес на роднините ми:-)) - АЗ СЪМ ЕДИН ОТ ВАС!!!

Просто се възмущавам от нехайството на програмистите. И нека сагата продължи:-)

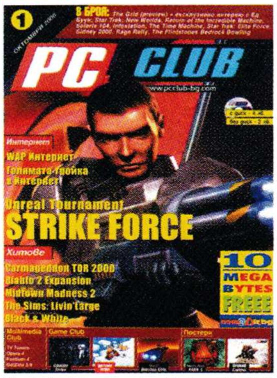
http://netmania.evko.com
НЕТМАНИЯ
Първото в България предаване излъчвано "On line" в интернет
всяка
Събота
от 19 до 21часа
NETMANIA
BRAVO RADIO
96,4 Варна
87,6 Бургас
89,3 MHz Добрич
105,4 Шумен
105,4 Търговище
НЕТМАНИЯ
предаване за интернет маниаци и новаци.
http://netmania.evko.com
e-mail:netmania@evko.com
Централен офис:
Варна 9027, бул."Сливница"№191
тел.: 052 / 50-10-11, 50-10-12, 50-10-13, факс: 052 / 50-10-15
ефирен 090015000
email: bravofm@mbox.digsys.bg

rfi
софия103.6fm
ВИРТУАЛЕН ЧАС - вашият пътеводител за виртуалният свят!
На честота 103.6 УКВ, всеки вторник,
от 13:05 до 14:00 часа с вас е Мартин Митов.
Предаването за ИНТЕРНЕТ!
Пишете ни на адрес rfi@rfi.bg
RFI-България - прави се с любов на 103.6 FM!
www.rfi.bg

# Колекция

**Всеки от предишните броеве на списание "PC Club" можете да закупите директно от редакцията, в геймклуб "Матрицата", на масите на площад "Славейков", в геймклуба в ж.к. Бъкстон на ул."Кюстендил" 37, в геймклуб "Микрофон и Мишка" (кръстовището на бул."България" и бул."Димитър Несторов"), както и в Интернет клуба в Билетния център на НДК.**

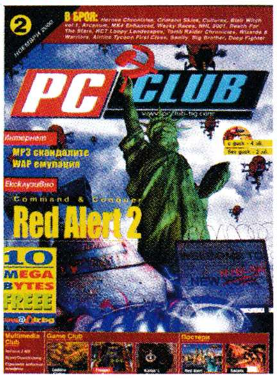
## Брой 1



Black &White, Counter-Strike, UT: Strike Force, Carmageddon TDR 2000, Midtown Madness 2, The Sims: Livin' Large, Pompei, Diablo II Expansion, Return of the Incredible Machine, Time Machine, Bang! Gunship Elite, X-Tension, The Grid, Star Trek: New Worlds, Solaris 104, Pentium 4, TV Tuners, Go!Zilla

**На диска:** Strike Force, Counter-Strike, Delta Force 3, No One Lives Forever, Sudden Strike, 4x4 Evolution и мн.др.

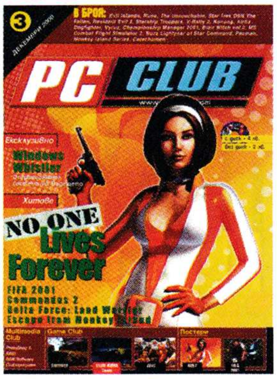
## Брой 2



Red Alert 2, Sudden Strike, Cultures, The Druid King, MK4 Enhanced, Baldur's Gate 2, NHL2001, Wacky Races, Wizards & Warriors, Arcanum, Superbike 2001, Metal Gear Solid, Crimson Skies, Sanity, Reach for the Stars, Duron Overclocking, GeForce 2 MX, MP3 Скандалите

**На диска:** MK4 Enhanced ексклузивна пълна версия, Red Alert 2 soundtrack, realMYST, Frogger 2, Crime Cities, Metal Gear Solid, Hitman: Codename 47, Breakout 2000, Crimson Skies, Paint Shop Pro 7

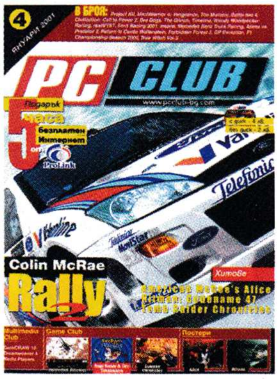
## Брой 3



No One Lives Forever, Escape From Monkey Island, FIFA 2001, Resident Evil 3, Delta Force: Land Warrior, Evil Islands, Starship Troopers, MS Combat Flight Simulator 2, Blair Witch vol.2, Star Trek DSN: The Fallen, Vyruz, V-Rally 2, Sacrifice, Championship Manager 2001, Commandos 2, Windows Whistler, Photoshop 6.

**На диска:** Unreal Fortress, Battle Isle 4, FIFA2001, MoHo, Pacific Warriors, Settlers 4 Smack a Thief!, Severance, Swedish Touring Cars 2, Zeus, ULead Photoexplorer

## Брой 4



Colin McRae Rally 2, Tomb Raider Chronicles, Alice, F1 Championship Season 2000, Hitman: Codename 47, Insane, Call to Power 2, Aliens vs. Predator 2, Gunman Chronicles, Sea Dogs, Mechwarrior 4, Battle Isle 4, GP Evolution, Jagged Alliance 2: Unfinished Business, realMYST, Corel Draw 10, Dreamweaver 4

**На диска:** American McGee's Alice, Project IGI, Insane, Nascar 4, Starlines Inc, Quake III: Team Arena, Sacrifice: The Shooter, Mercedes Benz Truck Racing, Netscape 6 Final, WinAMP 2.7

Глобална класация на

## Millidan

www.global100.com

1. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (1)
2. Diablo II (2)
3. Planescape: Torment (3)
4. Icewind Dale (4)
5. Heroes of Might and Magic 3 (5)
6. Unreal Tournament (6)
7. Alpha Centauri/Alien Crossfire (7)
8. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors (8)
9. The Longest Journey (11)
10. Baldur's Gate (10)
11. The Sims/Livin' Large (12)
12. Deus Ex (9)
13. Command&Conquer: Red Alert 2 (14)
14. Civilization II: Test of Time (13)
15. Escape from Monkey Island (-)
16. Might and Magic VIII: Day of the Destroyer (19)
17. Call to Power II (-)
18. Jagged Alliance II (17)
19. Space Empires IV (-)
20. Thief II: The Metal Age (-)

Седмична класация на

## PC Data

www.pcdata.com

*по продажби (САЩ и Канада)*

1. The Sims (1)
2. MP Roller Coaster Tycoon (2)
3. The Sims/Livin' Large (3)
4. Age of Empires II: Age of Kings (-)
5. Command&Conquer: Red Alert II (4)
6. Who Wants To Be A Millionaire 2nd edition (7)
7. MP Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes (6)
8. Diablo II (10)

9. Sim Theme Park (-)
10. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors Expansion (-)

Класация на

## Gamespot

www.gamespot.co.uk

*(Англия)*

1. Who Wants To Be A Millionare? (1)
2. Championsip Manager: 2000/01 (2)
3. The Sims (6)
4. The Sims/Livin' it up (Livin' Large) (3)
5. Command&Conquer: Red Alert II (4)
6. Colin McRae Rally II (-)
7. FIFA 2001 (8)
8. Gunman Chronicles (-)

9. Simcity 3000 (-)
10. Sudden Strike (-)

## PC Club

представя

### Резултатите от анкетата на pcclub-bg.com

**Най-харесвана игра 2000 г.**

1. Counter-Strike
2. FIFA 2001
3. Age of Empires II: The Conquerors
4. Red Alert 2
5. Escape From Monkey Island
6. Quake III
7. Diablo 2
8. NFS: Porsche Unleashed
9. The Longest Journey
10. KISS: Psycho Circus

**Най-очаквана игра 2001 г.**

1. Black & White
2. Duke Nukem Forever
3. Doom 3
4. Emperor: Battle For Dune
5. WarCraft 3
6. Need For Speed: Motor City
7. Max Payne
8. Half-Life 2
9. StarCraft 2
10. FIFA 2002

Благодарим на всички, които през периода 26 декември - 15 януари попълниха нашата анкета за най-добра игра през изминалата година и за най-очаквано заглавие през новата. В анкетата участваха общо 608 читатели като споменатите заглавия бяха над 50 за 2000 г. и близо 40 за 2001 г. Поради ограниченото място можем да публикуваме само Топ 10 в двете класации. В класацията не са взети предвид случаите, когато един посетител е пускал по няколко анкети. Очаквайте в следващия брой резултати от новата анкета на сайта.

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.

# Life the Game

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 7 | 7 |

## Първото ревю за най-популярната игра изобщо

■ Мама/Tamko ■ water, air, food, PC ■ Real Life

**ОТ АВТОРА**

- Познато ли ви звучи изтърканата фраза "Животът е игра"? Е, ако това е истина, то значи отдавна е крайно време някой да напише статия-ревю, както се полага за всяко що-годе хитово заглавие. Речено-сторено!

INSTALLING... PLEASE, STAND BY...
0 years
TUTORIAL
COMPLETE!

Инсталацията трае 9 месеца

GAME OVER
Go to Hell
Prerazhdane
Try Again
NICHOLSON
WILLIAM BECK Sr
"SWISH"

Game Over

**Това е една игра, която се играе масово и повсеместно. Не само от геймърите, но също така и от полицаи, ватмани, рекламни консултанти, политици, овчарчета и т.н. Всъщност смятам, че мога най-отговорно да твърдя, че всяко живо същество на планетата притежава копие от тази игра (а оттук могат да се направят много красноречиви изводи за мащабите на софтуерното пиратство в наши дни). Но оправдана ли е наистина тази глобална популярност?**

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Инсталацията е един от най-добре реализираните компоненти в тази игра. След това започват разочарованията.

Интродукцията определено е слаба работа – девет месеца черен екран при първоначалното зареждане, а после най-неочаквано ти бият шамар, който е твърде осезаем, благодарение на най-модерните force feedback технологии. Чак да му се доплаче на човек (всъщност повечето от нас така и постъпват). После следва ужасно продължителен tutorial, който всъщност е доста забавен, но играчите осъзнават това доста по-късно, а за съжаление в тази игра връщане назад няма. Save и Load функции не са предвидени, чийт-кодове също няма, така че всяко ваше решение е окончателно и може да се окаже фатално (това важи особено силно за експерименти от рода на "Интересно, какво ли ще почувствам, ако скоча от десетия етаж?" или "А дали пък да не престана да си купувам това списание?"). Всъщност играта очевидно може да се класифицира в категорията "изоставените", тъй като потребителите чакат patch от хилядолетия, а от Създателите – ни вест, ни кост. Единственият support, който можете да очаквате, е от останалите геймъри и често е по-скоро вреден, отколкото полезен...

Технически графиката е доста добра – не можете да видите отделните пиксели, колкото и упорито да се взирате. За съжаление обаче много нива са безвкусни и грозновати, което значи, че Дизайнерите доста са си претупали работата, притискани от крайните срокове. Аз поне смятам, че с такъв енджин може да се постигне и нещо доста подобро. Но нека отдадем всекиму заслуженото – истински красиви места и модерни графични ефекти също има доста, стига да знаете къде да ги потърсите. Особено добре са моделирани ландшафтите в откритите пространства, както и скиновете на някои от женските персонажи.

Звукът е на средно ниво – спийч има навсякъде, но пък музика няма почти никъде, а и дори където има – тя не пасва на действието. Поддържат се екстри като surround sound и други подобни, но отново могат да се открият някои съществени пропуски – например в открития космос няма никакви звукови ефекти. Но, от друга страна – малко играчи успяват да стигнат до тези нива, започвайки играта си преди 22 век.

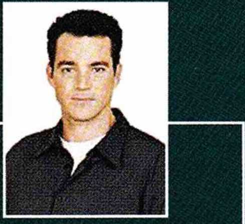
Интерфейсът поначало е изключително удобен, управлението на героя ви е съвсем интуитивно. Бъгове се появяват, когато употребите последователно прекалено много различни power-ups – човечето ви започва да криволичи, образът се размазва и в екстремни случаи падате под масата. Съвместим хардуер в това отношение не е открит, но проблемите обикновено отшумяват за една нощ и след това остава само някаква тъпа болка в операционната ви система.

Жанрът на играта е спорен, но повечето критици я квалифицират като четириизмерно екшън-приключение с елементи на куест. На места се появяват и чисто симулаторски или стратегически пасажи, че дори и елементи на RPG. Сериозен пропуск на Авторите е, че покрай техническата работа около енджина и програмната реализация, те очевидно не са обърнали голямо внимание на сюжета и той често е монотонен, протяжен или пък съвсем непонятен за нормалната човешка логика. От милиардите персонажи, които са включени във виртуалния свят на тази игра, само неколцина са носители на сложни и многопластови образи, а останалите са просто статисти, които не вземат никакво участие в действието. Повечето диалози са досадни, като преобладават безсмислени реплики от рода на "Ъ-ъ-ъ..", "Днес времето е хубаво, нали" и "Би ли ми дал назаем...".

Повечето играчи негодуват, когато стигнат до надписа Game Over, и дори са готови да си поискат парите обратно, стига да имаше от кого. Всъщност играта е голям майтап, но на играча му трябва подходящо отношение, за да се наслади максимално. Както повечето комерсиални хитове, така и тази игра си остава неправилно разбрана от преобладаващата част от публиката си.

18 YEARS
L'OREAL
L'OREAL
Récital
L'ORÉAL
REVITALIFT
EXCELLENCE
Crème

Можете да си променяте скиновете.



**Дан Електро** дебютира като геймърски критик преди 6 години в най-популярното списание за игри на Америка – Game Pro. Сега е на 36 години и отговаря за рубриката за екшъни. Неговите статии се радват на особена популярност сред аудиторията, но той все още смята, че не е достигнал върховете на геймърската журналистика.

# Dan Electro

## Главен редактор на списание Game Pro

**Иван Георгиев: Дан, в един от предишните ни разговори каза, че Game Pro вече повече от година е най-търсеното списание за игри в Щатите. Как успяхте да свалите своите конкуренти Electronic Gaming Monthly от първото място?**

Дан Електро: Никога не сме искали да се налагаме като първенци на пазара за списания на тази тематика. Винаги сме правили нещата така, както ние ги искаме и виждаме, оказа се, че възгледите на нашите редактори съвпадат с тези на по-голямата част от публиката. Колегите от EGM пък направиха точно обратното. Опитаха се да следват модни течения и това навреди на авторитета им.

**Иван Георгиев: Не разбирам, какво точно са направили?**

Дан Електро: И преди съм ти казвал, че конзолите тук, в Америка, са много по-популярни от компютрите като геймърска платформа. EGM и Game Pro доскоро покриваха игрите за всички попопулярни платформи - Arcade, PS, Nintendo, Sega и PC, но отскоро EGM съвсем тенденциозно започнаха да пренебрегват компютрите като средство за гейминг. Последен пример са саркастичните статии на тема версията на Unreal Tournament за PS2, която според тях превъзхождала тази за PC и изводът им беше, че от игри за PC няма нужда. Аз не съм убеден в това, ние в Game Pro следваме събитията в хронологичен ред и сме единодушни, че UT излиза за PS2 повече от година след версията за PC и е нормално да предлага повече, иначе едва ли би се продала. EGM искаха да угодничат на конзолната мода, но не го направиха както трябва.

**Иван Георгиев: В България, а и цяла Европа според мен, ситуацията е точно обратната - на почит е PC-то. Ние в PC Club избрахме да покриваме само водещата платформа в региона. Според теб пропуск ли е, че не пишем за конзоли?**

Дан Електро: И да, и не. Зависи каква аудитория искате да покривате и трябва да се съобразявате с местния пазар. Game Pro пише за всички нови игри, независимо за коя платформа излизат. Насочили сме се към хората, които искат да са информирани за всичко от света на игрите. Тук геймърите имат и компютри, и конзоли. Но тук имаме и специализирани издания. Някои пишат само за PC, други само за Dreamcast и т.н. Това е нормално, защото не виждам разумна причина някой, който притежава единствено PC и няма никакво намерение да купува конзола, да чете за Dead or Alive 2 (игра за Dreamcast - бел. ред.).

По името на списанието ви разбирам, че вече сте избрали своята аудитория.

**Иван Георгиев: Какво бихте направили в Game Pro, за да сте най-актуални? В България някои от нашите конкуренти започнаха да пишат ревюта по демоверсии на игрите, само за да изпреварят останалите списания. Прибягвате ли до такива трикове?**

Дан Електро: Ха-ха-ха. За това не бяхме се сетили. Трябва да се пробваме :-)

Шегувам се. Това е несеризно. Истината винаги излиза наяве. Ние например водим преговори с разпространителите за получаване на новите заглавия преди пускането им на пазара, но това е друго. Когато получим ранна или непълна версия на даден продукт, задължително го отбелязваме. Така читателят знае, че написаното трябва да се приема с известни резерви. Едно ревю, позитивно или критично, ангажира позицията на цялото списание, а не само на редактора, който го е писал.

**Иван Георгиев: Колко краен според теб може да е критикът към продукта, за който пише?**

Дан Електро: Крайностите са израз на тенденциозността, за която говорех преди малко. Колкото и да е оригинална дадена игра, да ти е допаднала, не трябва да описваш само добрите ѝ страни. Особено критични трябва да сме към хитовете, които прибират парите на геймърите. Досега не съм попадал на перфектна игра, такава без никакви недостатъци. Същото важи за не толкова амбициозните продукти - към тях трябва да се подхожда внимателно, да се търсят скритите им достойнства.

**Иван Георгиев: Кои са любимите ти игри?**

Дан Електро: Екшъните. Още не мога да се наситя на UT, а напоследък играя на Alice и Giants. За Dreamcast фаворитите ми са Soul Calibur, Dead or Alive 2 и MK Gold. За PS - Alien Resurrection, Metal Gear Solid, поредицата Resident Evil...

**Иван Георгиев: Можеш ли да направиш прогноза за развитието на игрите в бъдеще?**

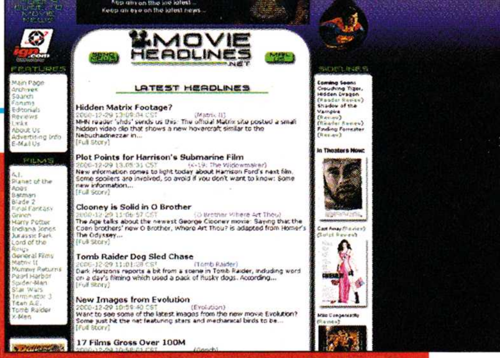
Дан Електро: Мога само да предполагам. Момент да погледна в кристалното си кълбо...

Да! Мисля, че в недалечно бъдеще няма да останат двуизмерни игри, натам вървят нещата. Това ме тревожи, но с нищо не мога да го променя. 2D ще ми липсва. Жанровете напълно ще се омешат, бъдещето е в хибридните игри. Да погледна още по-далеч.... Аха, реализмът в графиката ще достигне невиждани параметри!

Трябва да тръгвам. Работата ме зове :-) Желая успех на PC Club, защото го заслужава. It rules!

**Иван Георгиев: Благодаря от сърце за пожеланието. Успешна нова година и за Game Pro! успехи.**

**Екипът на PC Club благодари на Jeff Greesman за хостването на интервюто в чат-канал #mk3 на EFNET.**


MOVIE HEADLINES.NET
LATEST HEADLINES
Hidden Matrix Footage?
Plot Points for Harrison's Submarine Film
Clooney is Solid in O Brother
Tomb Raider Dog Sled Chase
New Images from Evolution
17 Films Gross Over 100M

# MOVIE HEADLINES

## Киноманиаците ще заплуват в свои води

**Представянето на MovieHeadlines.net може да събуди интереса на едни и да подразни други, затова се чувствам длъжен да предупредя фанатичните почитатели на седмото изкуство да прескочат следващите редове и да прочетат статията на Боян Спасов. Внимание! Следват spoilers!**

Иван Георгиев
Ivan-g@pcclub-bg.com

■ www.movieheadlines.net

FIND OUT WHO HAS A CRUSH ON YOU
MOVIE HEADLINES
BLADE
LATEST HEADLINES
More Blade 2 Casting Possibilities
Goss and Pearlman Cast in Blade 2
Blade 2 Status Update - Casting and Art
Blade Casting Announcement This Week
Blade 2 - The Dirty Dozen

Какво би могло да вбеси истинския киноманиак в информационен сайт като Movie Headlines (MH)? Реално погледнато, там няма нищо толкова скандално. Единственото, което може да предизвика негативна реакция, е наличието на spoilers. За незапознатите с английската терминология ще поясня, че spoiler-ите в киното представляват предсрочно пусната информация за бъдещи филми, данни за тяхната сюжетна линия, дори се намират описания на цели сцени. Мнозина предпочитат да не знаят подобни подробности, защото намират, че развалят удоволствието от предстоящото гледане на даденото заглавие. За щастие авторите на MH се отнасят съвестно към своята аудитория и поднасят въпросните spoilers със задължителното предупреждение.

Всъщност "развали-изненадите" не са най-интересната част от съдържанието на този сайт. По-впечатляващи са ексклузивните новини и разделите за филми с предстояща премиера. В списъка можете да откриете имена като Terminator 3, Jurassic Park 3, Blade 2, Star Wars ep.2, Matrix 2, та даже и 3, и много други.

### Подборът на новините е перфектен

Освен задължителното инфо за пресата, което така или иначе можете да откриете навсякъде, ще прочетете уникални клюки от редица фен-сайтове, снимки от снимачните площадки, направени от папараци, и доноси от агенти, които работят във филмовите компании. Имах възможност да се убедя, че новините на MH са съвсем достоверни. Обикновено слух, появил се на MH, е последван от официален press release в рамките на една седмица.

Длъжен съм да отбележа, че на Movie Headlines се намира архив с едни от най-качествените и безпристрастни ревюта на филми. Забравете за останалите сайтове, където попадате на възхваляващи статии, след които вместо заключение стои банер с надпис "Buy NOW! On DVD and VHS".

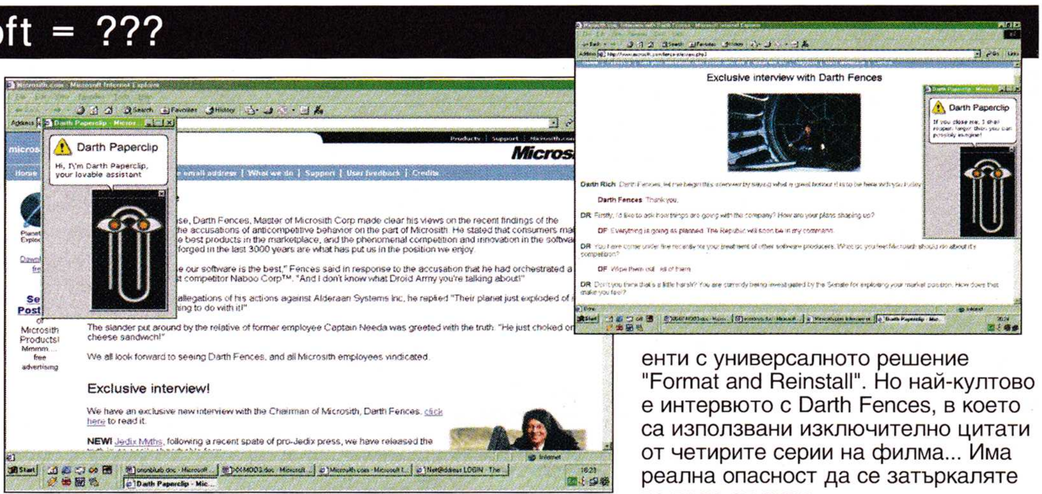
---

# microsith.com

## Star Wars + Microsoft = ???

**Анти-Microsoft сайтовете не са никаква новост в уеб-пространството. Има ги с десетки, при това в най-различни модификации и варианти. Същото може да се каже и за фен-сайтовете на сагата Star Wars, шумът около която още повече нарасна с излизането на Невидимата Заплаха и текущото филмиране на Епизод 2. Но доколкото ми е известно, идеята да се съчетаят тези две неща е съвсем уникална, а резултатът се нарича www.microsith.com .**

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com


Microsith.com - Microsoft Internet Explorer
Darth Paperclip
Hi, I'm Darth Paperclip, your lovable assistant
Products | Support | Microsith.com
Home | email address | What we do | Support | User feedback | Credits
Microsith Products! Mmmm... free advertising
Exclusive interview with Darth Fences
Start

The slander put around by the relative of former employee Captain Needa was greeted with the truth. "He just choked on cheese sandwich!"

We all look forward to seeing Darth Fences, and all Microsith employees vindicated.

Exclusive interview!

We have an exclusive new interview with the Chairman of Microsith, Darth Fences. click here to read it.

Тъмната страна на Силата се проявява по много различни начини - Галактическата Империя, Звездата на Смъртта, TIE-изтребителите, червените светлинни мечове и... една софтуерна компания - Microsith. Не може да не сте чували за тях и техните продукти - Planet Exploder 5.0 и Windows NTie. За президента Darth Fences, лорд на Сит, който крие тъмни помисли и агресия зад невинната си очилата физиономия. Или за конкурентния безплатен продукт Jedix, който храбро се бори срещу майкроситската тирания (всякакви асоциации с пингвини са нежелателни). Какво? Не сте ги чували? Тогава посетете www.microsith.com!

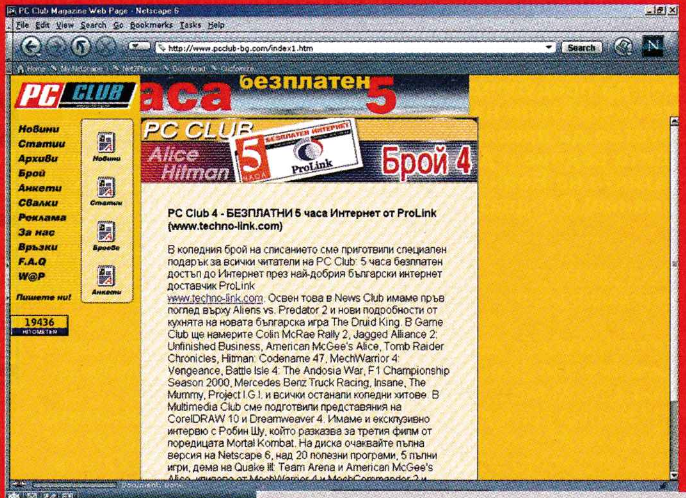
На този сайт ще намерите наистина първокласен хумор, но за да го разберете, трябва да сте "на ти" със Star Wars и делата на Били Хлапето през последните няколко години. Не може да не се засмеете, когато се сблъскате за пръв път с Дарт Кламерчо (Darth Paperclip) - иронизиращ офис-асистента Clippit и неговите "полезни" съвети. Много добре е организирана и support-секцията, която отговаря на всички въпроси на клиенти с универсалното решение "Format and Reinstall". Но най-култово е интервюто с Darth Fences, в което са използвани изключително цитати от четирите серии на филма... Има реална опасност да се затъркаляте по пода от смях.

Дизайнът прекрасно наподобява този на сайта на Майкрософт - www.microsoft.com. Хуморът, както вече казах, е превъзходен - иронизира, но без да стига до крайности и простотии (които могат да се видят в промишлени количества на повечето анти-нещо-си сайтове). Единственият сериозен недостатък е, че www.microsith.com рядко се актуализира и след като веднъж го разгледате, едва ли има смисъл да се връщате през следващите няколко месеца.

# Netscape 6

## Войната на браузърите сменя своите правила

**Netscape 6 се превърна в поредното доказателство, че технологичният и маркетингов капацитет на AOL далеч не са достатъчни, за да се противопоставят на амбициозните планове на Бил Гейтс и компания. Версия 6 на популярния в миналото браузер предлага много нововъведения, но все още отстъпва на Internet Explorer най-вече по отношение на показатели като бързина и стабилност. А това са неща, които съвременният потребител очаква от всеки нов софтуерен продукт.**

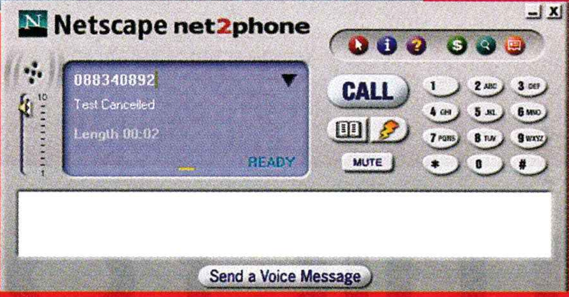


PC Club Magazine Web Page - Netscape 6

**PC Club 4 - БЕЗПЛАТНИ 5 часа Интернет от ProLink (www.techno-link.com)**

В коледния брой на списанието сме приготвили специален подарък за всички читатели на PC Club: 5 часа безплатен достъп до Интернет през най-добрия български интернет доставчик ProLink www.techno-link.com. Освен това в News Club имаме пръв поглед върху Aliens vs. Predator 2 и нови подробности от кухнята на новата българска игра The Druid King. В Game Club ще намерите Colin McRae Rally 2, Jagged Alliance 2: Unfinished Business, American McGee's Alice, Tomb Raider Chronicles, Hitman: Codename 47, MechWarrior 4: Vengeance, Battle Isle 4: The Andosia War, F1 Championship Season 2000, Mercedes Benz Truck Racing, Insane, The Mummy, Project I.G.I. и всички останали коледни хитове. В Multimedia Club сме подготвили представяния на CorelDRAW 10 и Dreamweaver 4. Имаме и ексклузивно интервю с Робин Шу, който разказва за третия филм от поредицата Mortal Kombat. На диска очаквайте пълна версия на Netscape 6, над 20 полезни програми, 5 пълни игри, дема на Quake III: Team Arena и American McGee's

Атрактивният интерфейс и новите възможности едва ли ще променят съотношението силите



Netscape Net2Phone – практично, но неприложимо при родните условия

**+ -**

**Плюсове:**

нов интерфейс с множество skin-ове, поддръжка на различни Интернет-стандарти, повишена сигурност, подобрения в E-Mail клиента

**Минуси:**

бавен като скорост, проблеми със стабилността под Windows, претрупан с приложения особено при recommended-инсталация

**Според последните проучвания за популярността на използваните Интернет-браузери става ясно, че почти 86 процента от потребителите са спрели своя избор на MS Internet Explorer. Очакванията, че Netscape 6 ще промени тази мрачна статистика засега са далеч от реалността...**

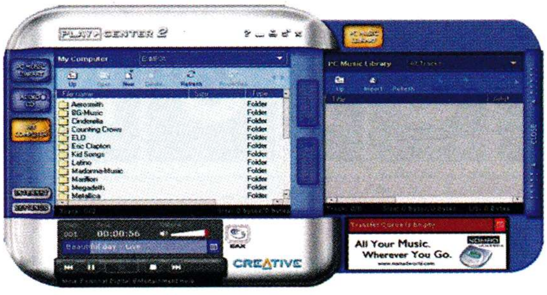
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

До това разпределение на силите не се стигна изведнъж. Преломен момент в схватката между Netscape и Internet Explorer беше включването на браузера на Microsoft в операционната им система Windows 95 OSR. Независимо от дългите съдебни спорове това положение се запази и както личи по всичко, едва ли в скоро време ще има промяна по този въпрос. Междувременно Netscape стана собственост на Интернет-гиганта AOL (America Online). Това събитие бе посрещнато със смесени чувства, но все пак се появи искрица надежда, че благодарение на прилива на свежи капитали алтернативният браузер ще може отново да стане конкурентен и атрактивен за потребителите. Тази прогноза се оказа много далеч от истината като основната причина очевидно не бе в липсата на средства, технология и опит от страна на Netscape. Просто на тях им се налагаше да извършват своите разработки и да насочват усилията си най-вече към приложения за Windows-среда, което от своя страна даде сериозно предимство на Microsoft. За щастие на AOL на дневен ред се появи явлението Linux, което набра сила и осигури нова почва и бъдеще за развитието на Netscape-концепцията.

### Всъщност дългоочакваният Netscape 6 далеч не е само Web-браузер.

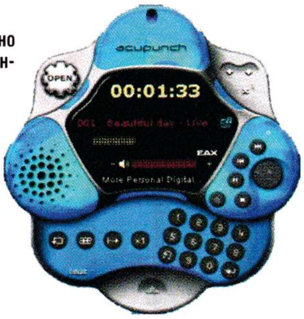
Производителите са се нагърбили с амбициозната задача да предложат на потенциалните потребители всичко, което вече сме срещали в лидера Internet Explorer 5.5. На практика това е пълноценен пакет от програми, които осигуряват максимално използване на повечето Интернет-ресурси. Доказателство за това ще получите веднага щом приключите с инсталационната процедура и се огледате какво ново се е появило като софтуер във вашия компютър. А то не е никак малко. Заедно с браузера Netscape Navigator ще получите e-mail-клиент и HTML-редактор, наречен Composer. Като допълнителен бонус ще откриете, че сте се сдобили с основната версия на RealPlayer 8, AOL Instant Messenger (представен в брой 3 на PC Club) и с малката, но напълно безполезна при нашите условия, програма за провеждане на телефонни разговори през Интернет по системата Net2Phone. Ако не желаете да се възползвате от всички тези "подаръци", при инсталацията просто изберете Custom-варианта и махнете това, което смятате, че няма да ви бъде от полза. Преди да можете да изпробвате новите възможности на Netscape 6, ще бъдете принудени да се регистрирате в така наречения Netscape Netcenter. Тази процедура е почти толкова досадна, колкото и изваждането на MSN Passport, но след като я преминете, повече няма да ви се налага да се връщате към нея.

Веднага след като стартирате Netscape Navigator 6, ще забележите няколко неща. На първо място трябва да се отбележи, че времето за зареждане на програмата е съизмеримо с това на програми от типа на PhotoShop. Не могат да не ви направят впечатление и драстичните промени в интерфейса. Външният вид на браузера силно наподобява този на NeoPlanet. Допълнителни скинове можете да свалите без особени трудности от сайта на производителя. Новост представлява и появата на така наречения My Sidebar. Неговата функция се състои в това да ви осигурява бърз достъп до избрани от вас сайтове. Добро решение е вградената търсачка. Работата с нея е повече от елементарна. Достатъчно е в полето за изписване на web-адреса да въведете търсената от вас дума, да натиснете бутона Search и вашият браузер автоматично ще ви насочи към search.netscape.com, където ще видите намерените резултати. В новата версия на Netscape е направено много по отношение на сигурността. С помощта на Password Manager автоматично ще бъдат съхранявани различните пароли, които въвеждате при посещенията си на различни сайтове. Cookies Manager е натоварен със задачата да контролира и регулира получаването на "cookies" и да осигурява подробна информация за техния произход. Form Manager се грижи за бързата, сигурна и безпроблемна работа със сайтове, които изискват попълването на различни форми с информация за вас. Всичко това е обединено в така наречения Personal Security Manager. Ако сте решили, че Netscape 6 е предпочитаният от вас браузер, лесно и бързо можете да импортирате запазени web-адреси от Internet Explorer.



| File name | Type |
|---|---|
| Aerosmith | Folder |
| BG-Music | Folder |
| Cinderella | Folder |
| Counting Crows | Folder |
| ELO | Folder |
| Eric Clapton | Folder |
| Kid Songs | Folder |
| Latino | Folder |
| Madonna-Music | Folder |
| Marillion | Folder |
| Megadeth | Folder |
| Metallica | Folder |

PlayCenter2 е с коренно променен, но не особено функционален дизайн.



Един напълно нетрадиционен изглед.

**Втората версия на Creative PlayCenter няма почти нищо общо с оригиналния вариант. Безспорно всички новости в програмата са изключително полезни. Това важи с особена сила за появата на възможност за ripp-ване на музикални дискове в различни аудиоформати. По този начин притежателите на SB Live! няма да имат нужда от допълнителна програма за тази цел. Единственият недостатък е в известната хаотичност и нелогичност при организацията на интерфейса.**

# Creative PlayCenter 2

## Нова придобивка за притежателите на SB Live! и плейъри NOMAD

**Creative за пореден път доказват лидерската си позиция в пазара на мултимедийни устройства. Радващо е, че освен непрекъснатото обновяване на драйвери за цялата продуктова гама, добрата support-традиция се пренесе и върху разнообразния приложен софтуер, носещ тази марка.**

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

**+ -**

**Плюсове:** атрактивен дизайн на интерфейса; възможност за разработка, download и промяна на skin-ове; вграден качествен CD-Ripper, кодиране в различни аудиоформати; работа с CDDB; връзка с хардуерните плейъри от серията NOMAD

**Минуси:** недобро структуриране на интерфейса; повишени системни изисквания; проблеми с организацията на PC Music Library

В появата на нова версия няма нищо неочаквано, тъй като по отношение на своите допълнителни възможности и дизайн оригиналният Creative PlayCenter изостана значително от утвърдилите се софтуерни плейъри. За това допринесоха не само наложилите се продукти от този клас (WinAmp и Sonique), но и Microsoft, които промениха до неузнаваемост техния Media Player и като изкопираха доста идеи от конкуренцията го превърнаха в една от най-често употребяваните мултимедийни програми. В това, принципно погледнато, няма нищо лошо. Печелят както Microsoft, така и крайните потребители, които, купувайки си WIndows ME, се сдобиват и с качествена възможност за възпроизвеждане на всевъзможни файлови аудио- и видеоформати. По съвсем друг начин обаче стоят нещата за притежателите на най-добрата масова звукова карта Sound Blaster Live! А те не са никак малко, тъй като само за няколко години след появата си тази култова звукова карта се продаде в многомилионен тираж. Единственият, но достатъчно сериозен, проблем се състои в това, че нито един от популярните софтуерни плейъри не е в състояние да използва напълно невероятните ресурси на SB Live! Изходът от това положение беше в доставяния с драйверите Creative PlayCenter. За съжаление възможностите на тази програма се ограничаваха в общи линии само до възпроизвеждането на аудиофайлове. Затова появата на новата версия беше попадение точно в целта.

До излизането на Creative PlayCenter 2 притежателите на SB Live! бяха принудени да използват други програми за ripp-ване на аудио-дискове. С актуалната версия този проблем вече е решен и то перфектно. Освен утвърдената MP3-компресия, Creative дават своята подкрепа и за набиращия сила нов аудиоформат WMA, който Microsoft по всякакъв начин се опитват да наложат. Вграденият в Creative PlayCenter 2 encoder поддържа създаване на MP3-ки с променлив битрейт. В зависимост от желанието ви за оптимално съотношение между качеството и големината на файла, можете да избирате стойности между 20 и 320 kbps. По подобен начин стоят нещата при WMA, където качеството варира между 64 и 160 kbps. Като трети изходен файлов формат при ripp-ването можете да използвате и добре познатия WAV, който в случая е фиксиран на 44,1 kHz 16 bit стерео. Тази нова възможност е предназначена както за тези, които обичат да слушат музика през своя компютър, така и към щастливците, които притежават някой от хардуерните аудиоплейъри NOMAD. За целта Creative PlayCenter 2 осигурява директна възможност за upload-ване на MP3 и WMA музикални файлове към моделите на NOMAD II и II MG.

Creative PlayCenter 2 е с напълно променен интерфейс. Изненада за потребителите е използването на различни skin-ове, които придават на аудиопрограмата специфичен, индивидуален облик. Въпреки сериозния опит на Creative за постигане на максимална интуитивност и опростеност при работата с програмата, крайният резултат не е особено добър. Дори за една проста операция като смяна на skin ще трябва да преминете през цяла поредица от менюта. Доста усложнена в сравнение с оригиналния вариант на програмата е също процедурата за създаване и организиране на различни Playlist-и. Върху главния панел на Creative PlayCenter 2 са изнесени няколко полезни бутона, които облекчават използването на Creative Lava! и различните EAX-настройки. Малко дразнещи са непрекъснатите реклами на NOMAD-плейърите. Ако кликнете върху някоя от рекламите, ще се озовете на www.nomadworld.com, където ще научите повече за тези атрактивни, но скъпи устройства. При просвирването на аудиодискове ще можете да се възползвате от безплатния достъп до web-базираната CDDB.

Creative PlayCenter 2 е в състояние да възпроизвежда също най-популярните видеоформати, като по отношение на звука използва всички екстри на SB Live!

WEB
С твоя ключ, твоята страница има 10MB безплатно пространство в http://web.dir.bg
dir.bg
WEB

# PSION SERIES

## Европейският отговор в света на PDA

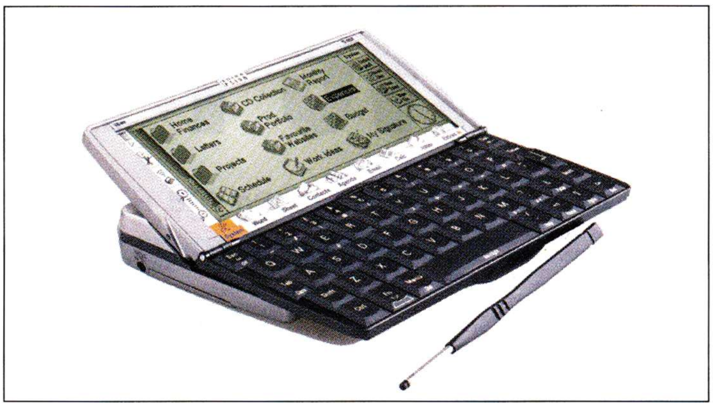
**Светът на PDA (Personal Digital Assistant) е доминиран от Palm-устройствата, следвани неотлъчно от базираните на Windows CE миникомпютри. Със своята нова серия европейският производител PSION търси място на този изключително конкурентен пазар...**

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

**ОТ АВТОРА**

■ Серията на PSION предлага смислена алтернатива на наложилите се на пазара Palm и Windows CE преносими устройства. Всички модели се отличават с атрактивен дизайн, перфектни технически характеристики и невероятна гъвкавост. В голяма степен това се дължи на използваната Symbian-базирана операционна система EPOC. За съжаление цените на устройствата от този тип и на приложния софтуер не са от най-ниските.

Компанията PSION е създадена през 1980 година в Лондон. Първоначално фирмата стартира като разработчик и разпространител на специализиран софтуер и игри. През 1984 година на пазара своя дебют прави първото хардуерно устройство с тази марка, наречено Organiser. Органайзерът е бил снабден със специфична, вградена 8-битова операционна система. Три години по-късно се появява Organiser II. Скоро след това PSION въвеждат 16-битова операционна система, която вече разполага с графичен интерфейс и multi-tasking възможности. С нея се полагат основите на следващото поколение преносими устройства – Series 3. През 1997 година се слага началото на коренна промяна в концепцията за PDA-системите. Първата стъпка в това отношение е създаването на напълно новата 32-битова операционна система EPOC. Тя осигурява развитието на революционната като възможности и функционалност серия 5. В настоящия момент PSION има четири подразделения. Това са: PSION Computers, PSION Dacom, PSION Enterprise Computing и PSION InfoMedia.



**Бизнес-серията е наречена 5mx.**

Най-малкият представител на фамилията преносими устройства PSION се казва Revo. Сърцето на този миникомпютър е 36 MHz-ов RISC процесор. Revo е с 8 MB RAM, а по-новият модел Revo Plus разполага с 16 MB. Размерите и на двата варианта са 157x79x17 мм, а теглото им е само 200 грама. LCD-екранът е чувствителен на допир и е с разделителна способност 480x160 в 16 степени на сивия цвят. QWERTY-клавиатурата се състои от 53 бутона, които независимо от малкия си размер са удобни за писане. PSION Revo разполага и с възможност за възпроизвеждане на звук. Тази функция е поета от качествен 23мм високоговорител. Захранването се осъществява от две 700 mAh NiMH – батерии, издържащи 14 часа, което според производителя отговаря на около 10 дни нормална работа. Връзката с други устройства – компютър (PC или Mac), принтер, мобилен телефони или модем се осъществява през инфрачервения или серийния порт на докинг-станцията.

Устройствата от типа Series 5mx се отличават с по-богати възможности. Това естествено се отразява на размерите (170x90x23 мм) и теглото (354 грама). Екранът на течни кристали работи в 16 степени на сивото при разделителна способност 640x240. Процесорът е 32-битов ARM710T, произведен по RISC-технология с тактова честота 36 MHz. Паметта е 16 MB, но може да бъде разширена чрез Compact Flash – карти. PSION Series 5mx е снабден с високочувствителен микрофон. Специално изведените функционални бутони улесняват извършването и възпроизвеждането на запис. IR и серийният порт правят възможна връзката с други компютри и различни периферни устройства. Батериите осигуряват около един месец работа при нормално натоварване. Поради своите размери клавиатурата е значително по-удобна за употреба от тази при Revo. Освен чрез клавиатурата комуникацията с това интересно устройство може да се осъществи и чрез прецизния touch screen. За бърз достъп до някои от основните приложения на 5mx са предвидени 9 икони, разположени под екрана.

Като възможности PSION Series 7 спада към класа на така наречените sub-notebooks и съчетава на практика почти всичко, на което сме свикнали при персоналните компютри. За това говорят прекрасните технически характеристики на тази машина. Благодарение на своя 32-битов StrongARM RISC процесор с честота 133 MHz, този PDA работи бързо и надеждно. Оперативната памет е с размер 16 MB, но може да бъде разширена до 32 MB. Екранът е от типа touch screen, цветен, с разделителна способност 640x480. Комуникацията с други устройства е възможна благодарение на стандартния сериен интерфейс, инфрачервения порт и PCMCIA-слота. Със своите размери (235x182x37 мм) и тегло (1150 грама) Series 7 се доближава до стандартните преносими компютри. Батериите са от типа Li-Ion и с едно зареждане гарантират над 8 часа непрекъсната работа. PSION Series 7 се предлага и в усъвършенстван вариант, наречен netBook. Това устройство е с по-бърз процесор, който работи на честота 190 MHz. В стандартния си вариант разполага с 32 MB RAM, която може да се разшири до 64 MB. Новост за персоналните цифрови помощници е въвеждането на възможности за работа с приложения, базирани на основата на Java.

За моделите Revo, Series 5mx, Series 7 и netBook са разработени множество допълнителни аксесоари. Особен интерес представлява 56K-минимодемът, който се захранва от две стандартни батерии. Инсталацията му е повече от

КЛЮЧ
С един ключ отключвате всички врати в www.dir.bg
Dir.bg КЛЮЧ

Revo е най-малкият представител на устройствата с марка PSION.

**В сърцето на европейските PDA е залегнала алтернативната операционна система Symbian.**

елементарна. Достатъчно е да включите модема към телефонната мрежа и да го насочите към инфрачервения порт на миникомпютъра. Като допълнителни екстри могат да се споменат различните зарядни устройства, допълнителните докинг-станции, инфрачервената приставка за стандартен принтер и други. Моделите на Psion са тествани за съвместимост с най-продаваните мобилни телефони на производители като Nokia, Ericsson, Motorola, Siemens, Bosch и Sagem. На сайта на Psion (www.psion.com) може да бъде намерен пълният списък на тестваните апарати.

### В основата на всяко устройство PSION се намира 32-битовата операционната система EPOC

Тя е резултат от съвместните усилия на утвърдени производители като Ericsson, Nokia, Matsushita (Panasonic) и Motorola, които през 1998 година заедно със софтуерното подразделение на PSION поставят началото на един амбициозен проект, наречен Symbian. Основната цел на обединението е създаването на гъвкава, високоефективна мултимедийна операционна система за различни мобилни устройства, която да е в състояние да работи с възможно най-ниски изисквания към хардуера. Крайният резултат може да се види освен в миникомпютрите на PSION и в някои от последните разработки на Nokia (9210 Communicator) и Ericsson (R380). Symbian-концепцията е силно ориентирана към Интернет-приложенията. Използвани са стандартни e-mail-, web– и wap-протоколи, а това осигурява перфектна съвместимост и достъпност към почти всичко, което предлага светът на Глобалната мрежа. Независими тестове за ефективност показват, че в сравнение с работещите под Windows CE, Symbian-устройствата са много по-бързи и в същото време по-малки като обем и консумация на системни ресурси. Поддръжката на различни езици също е гарантирана, което означава, че всички PSION-и са перфектно кирилизирани. За разлика от някои други операционни системи Symbian е в състояние да работи месеци наред без да бъде необходимо да бъде рестартирана. По отношение на стабилността също е постигнато много високо ниво. Спонтанните увисвания на системата са рядко срещано явление. Създателите на Symbian не крият своите амбиции и за силно участие в предстоящата премиера на множество устройства, предназначени за мобилните мрежи от трето поколение.

Всеки PSION от различните серии е с инсталиран стандартен пакет от софтуер. Като web-браузер изборът на производителите се е спрял върху добре познатата Opera, която дори в мобилния си вариант притежава голяма част от възможностите на версията за PC. Освен това на разположение на потребителя са множество полезни програми. Това са PsiWin, която осигурява връзката с PC и дава възможност за интеграция и обмен на данни с най-популярните офис пакети като MS Office, Lotus SmartSuite, Corel Office и други. Agenda, Contacts, Jotter, Alarm/world time, Cascade и Phone Manager са имената на различни програми, чието основно предназначение е да организират наличната информация и да я представят по възможно най-удобния и рационален начин. PSION разполагат и с текстообработка (Word), електронни таблици (Sheet) и семпла база данни (Data). За този тип устройства е създаден разнообразен допълнителен софтуер. За съжаление той не е безплатен, а цените му са съизмерими с тези на PC-софтуера. За потребителите са предвидени най-различни програми. Сред тях можете да срещнете такива за счетоводство, речници и полезни инструменти за усъвършенстване и поддръжка на системата. Между Интернет-приложенията крайно неприятно впечатление прави сумата от 29,95 USD, която ще трябва да заплатите, за да се сдобиете с WAP-браузер. Необичайна, но трайно налагаща се е тенденцията да се разработват игри за този вид устройства. Между предлаганите заглавия си струва да споменем стратегията в реално време No Man's Land и небезизвестната SimCity.

netBook - като размер и възможности се доближава до стандартен лаптоп.

СКОРОСТ

По-бързо отколкото можете да четете.

Dir.bg ПОЩА

# Force Feedback устройс

## Нека силата да бъде с вас

**Само до преди година думичката Force Feedback предизвикваше повече асоциации с "Междузвездни войни" отколкото с геймърски контролери. Междувременно цените паднаха до значително по-достъпни нива и "Силите" започнаха да стават все по-достъпни за масовия геймър.**

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

FORCE FEEDBACK

Технологията Force Feedback се предлага на пазара от най-различни производители още от 1995 г. Естествено в началото, както с всичко ново, цареше пълен хаос и всеки производител на хардуер се чувстваше задължен да измисли свой собствен стандарт, който също така по правило беше напълно несъвместим със стандартите на конкуренцията. Това, допълнено с липсата на игри с поддръжка на Force Feedback и безумно високите цени, дълго време пречеше на масовото навлизане на тази интересна технология. Положението се промени чак в последно време, когато Force Feedback-поддръжката беше включена направо в DirectX, а фирмите-производителки се обединиха около предложената от Microsoft версия на Force Feedback-стандарта.

Сега вероятно част от вас се питат:

**Джойстици, джойпадове, волани, че дори и мишки - в последно време почти няма контролер, който да не се предлага и във вариант с Force Feedback.**

### Какво е това Force Feedback?

Какви са тези Сили и каква е ползата от тях? Най-общо казано, терминът Force Feedback се отнася за устройства, които предлагат възможност за обратна връзка с геймъра. Това значи, че самото устройство реагира на събитията на екрана с вибрации и други движения и така създава по-реалистична представа за самата игра. Примерно в Quake III ви уцелва ракета. В нормалния случай виждате само на монитора, че сте уцелени, по намаленото здраве или евентуалната смърт. Ако притежавате Force Feedback мишка (виж стр. 62-63) или съответен джойстик, ще усетите самия удар на ракетата с ръката си. Просто мишката/джойстикът ще предаде кратка интензивна вибрация, която ще ви създаде илюзията, че действително ви е ударило нещо. Друг пример за "силови" ефекти може да бъде даден с екшън-ралитата. Като блъснете пешеходец в Carmageddon 2000 TDR, вашият Force Feedback волан за част от секундата ще ви "избяга" точно както би се случило с истински волан при истинско блъскане.

### Как се прави тази магия?

Идеята на Force Feedback-устройствата е да пресъздадат реалистично събитията, които се случват на монитора. Това означава, че самият контролер не само трябва да предава информация към компютъра какво прави в момента геймърът, но и да получава подробна справка какво се случва на екрана, за да може да пресъздаде съответните ефекти. Всичко това се прави с цената на значително усложняване на самите устройство. Всяко от тях има вграден процесор (обикновено нещо от типа на 486 на 25 MHz), който от своя страна управлява малко моторче, което пък създава самите движения на контролера. Естествено, за да работи цялата тази система, е необходимо и самата игра да поддържа "Силите" или с други думи във всеки един момент да казва на контролера, че трябва да бъде изпълнен даден ефект. Това обаче вече не е проблем и през последните месеци почти нямаше игри, които да не поддържат Force Feedback под една или друга форма.

### Какви устройства има?

Производителите на хардуер в последно време се усетиха, че във Force Feedback-устройствата има голямо бъдеще и започнаха да бълват всякакви уреди с поддръжка на "Силата". Най-популярни са джойстиците, които превръщат самолетните симулатори в съвсем ново преживяване и воланите, с чиято помощ екшън-ралитата си стават като съвсем истински състезания с коли. Не е никакъв проблем обаче да си намерите и Force Feedback джойпад, а в последните месеци

ФИЛТРИ
Вашите съобщения са винаги там, където трябва!
Dir.bg
ПОЩА

ства

се появи дори... мишка, която вибрира леко, като минете над дадена иконка на вашия desktop.

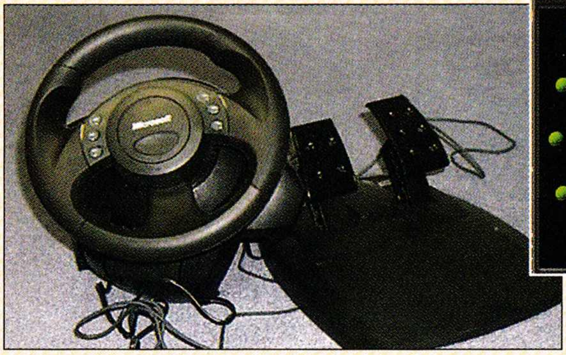
### Колко струва удоволствието ?

За финал стигнахме и до най-важния въпрос - за цената. Радостното е, че масовото навлизане на Force Feedback технологията и яростната конкуренция между фирмите-производителки доведе до драстичен спад в цените. Устройствата са доста по-скъпи от вариантите без "силови" ефекти, но като цяло станаха достъпни за по-масова публика. В момента джойпадовете с Force Feedback струват около $50-60, мишките се продават за $80, волани могат да се намерят за под $100, а най-скъпи остават джойстиците, които струват около $120-130. Ако сте решили да си вземате някакво устройство с Force Feedback, задължително гледайте да си купите марков модел на утвърдени фирми като Logitech, Microsoft или Saitek примерно. За разлика от обикновените геймърски контролери тук има доста повече електроника и механика, която при различните "жълти" устройства не винаги е на необходимото равнище.

# SideWinder

## Force Feedback Wheel

■ Microsoft ■ www.microsoft.com/sidewinder ■ P200, 32 RAM, DirectX 6



SideWinder Central
Control Panel Game Controllers
User's Guide
Compatibility Information
SideWinder Web
MSN Gaming Zone
Microsoft SideWinder

**Microsoft са известни на широката публика най-вече с Windows и Office. Едни от по-малко популярните в България продукти на американския гигант обаче са геймърските контролери. Force Feedback воланът от серията SideWinder придава съвсем нови измерения на екшън ралитата.**

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Инсталацията на самия волан е приказно елементарна. В кашона ще намерите волан, педали за него, малка книжка, един диск с драйвери и пълната версия на Monster Truck Madness 2, която е приложена безплатно, за да можете веднага да изпробвате новата си придобивка. Самият волан е на USB, което от своя страна значи, че трябва да имате дъно с USB-портове и да разполагате с поне един свободен такъв. Всички по-нови компютри имат USB, така че това едва ли ще е особен проблем. Самият волан се прикрепва към масата или бюрото с помощта на един винт и един лост, като цялата процедура отнема не повече от 2-3 минути, а резултатът е изненадващо добре закрепен волан. След като го включите към тока (заради Force Feedback ефектите воланът има и собствено захранване!) и към PC-то, Windows веднага се усеща, че има нов уред. Ако не сте виждали Plug'n'Play инсталация до този момент, SideWinder воланът ще ви покаже, че и такива работи са възможни. Остава само да инсталирате от CD приложения контролен панел и майтапът може да започва. Поддръжката от игрите е на доста добро ниво. По време на тестовете не открих заглавие, което да има Force Feedback и да не работи като хората с Microsoft-ския продукт. Голямото име на производителя и обстоятелството, че той също така произвежда DirectX и самия Windows очевидно си казва думата.

**Според Microsoft воланът предлага около 100 различни ефекта. Те се изразяват в самостоятелни трептения или движения на кормилото, каквито биха се получили и при истински автомобил.**

Сега да минем към самия екшън. Според Microsoft воланът предлага около 100 различни ефекта. На практика те се изразяват в самостоятелни трептения или движения на кормилото, каквито биха се получили и при истински автомобил в съответната ситуация. Това означава, че като карате по павета в NFS примерно, ще усетите леки вибрации. Като спукате гума, воланът ще ви дърпа в посока на спуканата гума и т.н. Веселбата е пълна и състезанията стават съвсем различно преживяване от това, което получавате, ако играете само с клавиатура. Най-голям майтап по време на тестовете се оказа Star Wars: Racer на LucasArts. В тази игра програмистите са успели с помощта на Force Feedback ефектите да постигнат истински чудеса. Симулирани са дори ветровете, които хвърлят напред-назад вашия POD.

Като цяло SideWinder FF воланът е изключително приятен за ползване и единственият аргумент срещу него е все пак сравнително солената цена от 260 лв. Ако обаче решите да се прежалите за такава екстра, ви очакват невиждани до този момент емоции с почти всички автомобилни симулатори.

POP 3

Може да имате няколко e-mail адреса, но един е най-бързият начин да ги проверите в mail@dir.bg

Dir.bg поща

# Каква мишка да си хванем

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

4:30 сутринта. Втори час лежа буден, а умът ми скача от една мисъл на друга с учудваща за това време на денонощието бързина. Моля се на Сънчо да не ме подмине и тази нощ...

*-Цвър!*

*Въртя поглед като героите от анимационните филми, но не забелязвам нищо.*

*-Клик!*

*Надигам се бавно, леглото изскърцва. Единственото, което се вижда в стаята, са три светлинки - едната е на PC-то, другата на колонките и третата... По дяволите, от какво е третата? Тя се scroll-ва по пода и се завира в отсрещния ъгъл на стаята. Бъркам под възглавницата, взимам Club-а, т.е. гьостерицата и бавно се изправям. Достигам ключа на лампата и...*

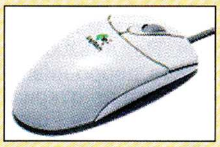
*Бас ловя, че се сещате за какво става въпрос в тази статия, но за всеки случай ще ви кажа. Признавам си, послъгах.*

*Не беше нощ. На масата стояха кротко и мирно цяла армия плъхове. Онзи с "третата светлинка" беше изчадие Microsoft-ско и се беше изтипосал най-отпред на дружинката, сякаш им беше пълководец. До него се спотайваха няколко с жигосана върху гърбовете им марка Logitech, а отзад се бяха строили няколко по-неуглядни гризачи от смесени породи. Ще се опитам да класифицирам цялото това множество...*

## Механични

От създаването на първите мишки, до ден днешен, най-разпространената технология е останала все същата - в мишката има едно топче, което се скъсва от търкаляне и предава движенията си на две ролки, които ги разгадават и казват на PC-то какви маневри правите в момента. Този механизъм ви налага неудобството периодично да зачиствате топчето и колелцата, защото при по-продължително използване се налепят един куп гадости. Въпреки това тази технология все още е най-разпространена поради ниската си цена и добрите експлоатационни качества (когато мишката е чиста). Сега да хвърлим един поглед върху полезните вредители от този клас.

***Име: Logitech Pilot Mouse***
***Бутони: 2 + колелце***



Според мен единствената сравнително широко разпространена и в същото време качествена мишка. Удобна за всякакви ръце, ръчички и ръчища, добрата репутация на Pilot е напълно заслужена. Механиката на мишката е на традиционното за Logitech високо ниво - ако не я търкаляте по Жълтите Павета (TM), очаквайте да ви служи дълги години.

***Име: Logitech Wingman Gaming Mouse***
***Бутони: 3***

Предназначена за дясна ръка

Тази мишка има необичайна форма - почти триъгълна и доста ръбата, тя изглежда доста неудобна, но веднъж като бъде хваната, се оказва, че това е далеч от истината, особено ако обичате да държите мишката с върховете на пръстите. Колкото до механиката - какво да ви кажа, Logitech. Между другото интересен е force feedback-вариантът на WGM, но дали бихте искали мишката да ви се тресе в ръката, докато се опитвате да се прицелите, е друг въпрос.

***Име: Logitech Cordless Wheel Mouse***
***Бутони: 2 + колелце***

Радиосигналите с данните

SMS
Пощ@ по всяко време и на всяко място.
Dir.bg
ПОЩА

за движението на мишката се улавят от приемател малко поголям от кутия цигари, който се свързва към PS2 порта. Недостатък е, че радиовръзката понякога не е особено добра и по-резки движения се проспиват, както и фактът, че мишката не се поддава на овърклокване (за това по-долу). Мишката според мен е прекалено тясна в предната си част. Wheel Mouse съществува и с кабел.

***Име: Microsoft IntelliMouse***
***Бутони: 2 + колелце***
Предназначен за дясна ръка

Тази мишка е класика. Въпреки че Microsoft напоследък се съсредоточиха върху оптичните мишки, популярността й не намалява. В един клас с Pilot Mouse на Logitech, класическият IntelliMouse е изключително изгодна покупка поради добрата си цена.

Май Logitech се оформят като лидер при мишките с колелце. Нищо чудно, че съществуват цял куп имитации. Особено разпространени "ментета" са мишките Rolon, които не са абсолютен no-name, но не са и марка-легенда. Техните модели WinBest 4D+ и 4D Scroll са интересни поради наличието на две колелца (!!!) и ниската си цена.

### Оптични (не мерници)

По горепосочените причини от доста време хората се опитват да накарат мишката да прогледне, т.е. да вижда движенията на повърхността под нея и така да изчислява и своите собствени. Имаше няколко не особено успешни опита тази цел да се осъществи, обаче недостатъците на примитивната оптична мишка бяха много повече от тези на тази с топче. Ето че вездесъщите Microsoft се намесиха и стана чудо - слепите мишки прогледнаха, а механичните се почесаха по топчетата и се зачудиха имат ли място в бъдещето. Технологията с две думи е следната - специален сензор снима повърхността под мишката 1500 пъти в секунда и изчислява движението по разликите в изображенията. Оптичните плъхове не се спъват, дори да тичат бързо (е, ако изстреляте мишката с катапулт, сигурно няма да стопли какво става...), катерят се по всякакви повърхности с изключение на стъкло например, ама пък да не са Спайдърмен. Макар и Microsoft да бяха родоначалниците на оптичните мишки, в днешно време човек може да види цяла плеяда от аналогични продукти на конкуренцията. Имах възможността да тествам следните четири гризача.

***Име: Microsoft IntelliMouse Optical & IntelliMouse Explorer***
***Бутони: 4 + колелце***

Въпросната "трета светлинка" се оказа IntelliMouse Optical (добре, че не я млатнах с гьостерицата оная нощ... ;)). Мишката има много удобна форма, малко е голяма за моите вкусове, но за разлика от други едрогабаритни мишки размерът й няма да пречи. Най-доброто колелце, което съм пипал. Страничните бутони не се натискат по погрешка толкова често, колкото би си помислил човек. Explorer е малко по-голяма и е предназначена само за дясна ръка.

***Име: Logitech MouseMan Optical***
***Бутони: 2/4 + колелце***
Предназначена за дясна ръка

MouseMan сериите на Logitech винаги са имали славата на много ергономични мишки, но поне на мен Microsoft-ските ми харесват повече като форма. Иначе като качества на оптиката тази мишка е същата като продуктите на компанията от Редмънд.

***Име: Trust AMI Mouse Optical***
***Бутони: 4 + колелце***
Предназначена за дясна ръка

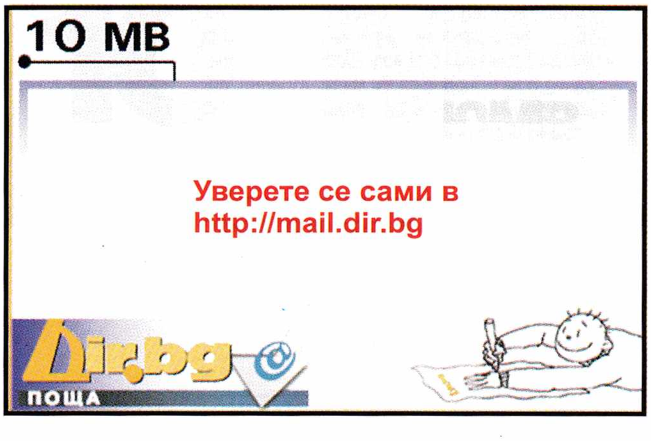
Както обикновено добра оптика, но малко по-неудобна форма от останалите. Двата бутона, разположени отстрани на мишката, са полезни при работа в Windows, обаче при игра има голям риск от случайно натискане.

Сега възниква въпросът къде да заврем опашката на животното. Дочувам как един глас от дъното на съзнанието ми шепне: "В контакта, в контакта!". Само че тая идея отпада, защото не е приятно да куфееш под съпровода на 220V AC (без DC). Остават три варианта - сериен порт, PS2 и USB. От серийна мишка има смисъл само ако нямате останалите два порта - честотата на опресняване е едва 40Hz (40 пъти в секундата), което е доста зле. PS2 е моя фаворит. На пръв поглед и той е боклучав като серийния порт - отново default честота на опресняване 40Hz (под Win2k - 80). Но какво пък, ще го овърклокнем. За тази цел се използва една супер-полезна програмка, наречена PS2 Rate (има я на диска), която ви позволява да пръжнете хамстера до 200Hz refresh rate, при което курсорът започва да се движи невъобразимо мазно. USB е най-новият интерфейс и работи при 125Hz (не може да се клоква). Предимството е, че при включване на нова USB мишка тя се разпознава и драйверите се инсталират автоматично. Ако ви притеснява фактът, че USB не може да се овърклоква, съществуват конвертори от USB към PS2.

Оттук нататък сте сами в избора си на мишка. Винаги пробвайте мишката, преди да я купите и не се доверявайте единствено на съветите на продавачите, според които най-скъпата мишка е най-добра, което не винаги е така.

---

*Мишките бяха любезно предоставени за тестване от ComelSoft.*


10 MB
Уверете се сами в
http://mail.dir.bg

# Hardware news

## Сбогом, 3dfx, здравей, nVoodooa

Накратко, NVIDIA купиха 3dfx. Надълго - откакто 3dfx решиха, че е най-добре сами да си правят платките, компанията тръгна надолу. Ставаше им все по-трудно да излизат на печалба, загубите не закъсняха. Провалът на Voodoo 5 6000 беше последният пирон в ковчега им, нещо като окончателен фатален удар върху закъсалата компания. И ето, че едно хубаво слънчево утро светът осъмна с новината, че компанията-пионер в 3D-ускорителите за домашна употреба вече няма да съществува. NVIDIA придобиха всички патенти и запазени марки на 3dfx, както и права върху разработките на все още неизлезли продукти (NVIDIA Rampage? Хммм). NVIDIA ще се възползва от популярността на Voodoo-серията и ще продължи още известно време да прави и продава сегашните продукти на 3dfx. За в бъдеще не се знае, но все пак NVIDIA притежава правата върху всички разработки на 3dfx. Но каква е истинската причина за тази сделка? Историята на IT индустрията познава не една и две далеч по-закъсали фирми от 3dfx, които не са се продали на конкуренцията. Преди време NVIDIA загуби едно дело срещу 3dfx, отнасящо се до мултитекстурирането и някои други ключови технологии в продуктите на NVIDIA. Логиката на NVIDIA явно е следната - няма конкуренция, няма проблеми. А какъв е най-лесният начин да се отървеш от конкуренцията, особено ако тя е позакъсала с финансите? Като я купиш, разбира се. Сделката е на обща стойност от 112 милиона долара, 70 от които - в кеш, другите под формата на акции. Интересен е и фактът, че наскоро Quantum 3D, компанията, която правеше професионални видеокарти на базата на 3dfx чипове, е сключила договор за сътрудничество с NVIDIA, който между другото е и основната причина за решението на NVIDIA засега да не спира Voodoo 3/4/5. Опасенията за монопол са ми малко странни, понеже NVIDIA вече са си изградили модел за продуктовата гама и ценовата политика: скъпи карти - $300 до 500, евтини - до $150. NVIDIA може да са монополисти, но не са глупави - при повишаване на тези цени, те ще загубят голяма част от клиентите си. Колкото до отпадането на 6-месечния цикъл на продуктите, единственият ми коментар е въздишка на облекчение.

## Сегашният Duron на 133 MHz FSB?

Може, и още как. Вече започнаха да се появяват дъна с KT133A чипсета, който официално поддържа 133 MHz шина, и естествено първото нещо, което се чу, беше, че старите Duron-и си работят като пушки на 133 MHz. Според руския сайт XBit Labs, с новия чипсет Duron-ите нямали проблеми дори и с 150 MHz шина. Интересно :)

## Новини от ATI

Канадците подготвят нов удар на пазара - какво ще кажете за Radeon MAXX? Изграден с два Radeon-чипа, този звяр вероятно ще е сериозна конкуренция на NV20 на nVoodooa, т.е. NVIDIA. Ако пък не, не се безпокойте - изтекоха слухове за спецификациите на Radeon 2, което значи, че и той е близо :) Очаква се да се използва 0.15-микронна технология, 300 MHz ядро, четири конвейера (не се казва колко пиксела ще текстурира всеки един от тях едновременно) и Pixel Fillrate от 1200 мегапиксела, което съвпада с досега известните неофициални спецификации за NV20.

## AMD ще правят нова фабрика

Новият FAB35 ще бъде построен до 2004-та година и ще бъде оборудван за използването на 300-милиметрови силиконови "вафли" (от тях се правят процесорите). Според президента на компанията, Хектор Руиз, AMD ще има партньор при построяването и използването на фабриката. Слуховете сочат към Motorola, за които се говореше, че ще помагат при FAB25 в Дрезден, но това така и не стана.

## Micron памети в X-Box

Micron обявиха, че ще правят DDR-паметите за бъдещата конзола на Microsoft. Общо взето водещите компании си разпределиха апетитната хапка, която представлява новата конзола - Intel ще прави процесора, NVIDIA - графичния чип и Micron - паметите. Само за сравнение, Playstation 2 използва Rambus памети.

## SpeedLan нова оферта за геймзалите

Идеята, че истинският геймърски купон тече, когато се играе срещу голямо количество противници в мрежа, преди няколко години стана причината за появата на геймзалите у нас. Постепенно обаче и техните стени започнаха да утесняват. Новата мания е да се играе online срещу геймъри от целия град, а защо не и от цялата страна. На най-различни места вече се появиха мрежи, които свързват различните геймзали. Сега и водещият интернет доставчик ProLink предлага своя оферта към собствениците на зали, които искат да имат достъп не само до Интернет, но и до други зали и специализирани геймсървъри. Услугата се нарича SpeedLan и срещу $200 месечно предлага на залите доста интересен пакет от услуги. На първо място е връзката на 2Mbit до останалите абонати на SpeedLan, които за момента включват известната зала "Матрицата" и още няколко други големи клуба в София. През тази линия online-игрите са безпроблемни и намирането на достатъчно партньори за Counter-Strike се превръща в лесна задача. На 2Mbit е и достъпът до популярния сървър free.technolink.com, който предлага над 300 гигабайта (!) актуално мултимедийно съдържание. Освен това абонатите на SpeedLan получават и 64kbit достъп до българското интернет пространство и 33.6kbps достъп до световния Интернет. Интересното е, че цялата необходима техника се доставя от ProLink, а единственото допълнително задължение на абонатите е да си пуснат наета линия от БТК.

# Най-доброто от 2000-та

**На края на всяка година хората имат навика да си правят равносметка. Някои, си правят равносметка за добрите неща от изминалата година. Някои за лошите. Някои пък имат привилегията да си врат носовете в работите на другите и да отсъждат със строг глас: "Ти беше много лош тази година", или "Ти беше много послушен през тази година".**

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Точно такива сме ние, хората, наричащи себе си компютърни журналисти. На нас се пада ролята да осъждаме постъпките на гигантите в IT индустрията. Ние определяме кой ще получи подаръци под формата на клиенти и кой не. Съдбата им е в нашите ръце. Е, тук може и да преувеличих малко, но все пак много от потребителите обръщат глави към компютърната преса и специализираните сайтове в Интернет, преди да изпразнят джобовете си. Много колеги от тази страна на барикадата изготвят текстове, описващи системата-мечта, струваща хиляди долари. Други пък взимат наготово сглобени системи и ги тестват. Според мен никой от тези методи не дава на вас, читателите, достатъчна свобода при избора на компонентите за идеалната система. Идеална е доста субективно понятие, но най-често съществуват няколко компонента, измежду които всеки може да избере един според нуждите си. Именно по тази причина реших да оформя моя списък по следния начин - избирам един продукт като титуляр в геймърска машина, и посочвам още няколко, които биха могли да задоволят по-специфични прищевки.

АБВ
www.abv.bg

## Най-добро дъно - Abit KT7 RAID

Тази година беше изцяло доминирана от дъната за Socket A - платформата направи истински фурор и остави всичко останало в сянка. Abit KT7 съчетава в себе си най-добрите традиции на Abit - добра стабилност и съвместимост, отлични възможности за овърклок. Не е за пренебрегване и вграденият на дъното IDE RAID контролер. Скоро се появи версия на платката с KT133A чипсет, която официално поддържа 133 MHz шина - KT7A.

**Подгласници:**

- MSI K7TPro2 - Солидно дъно. Единственото, което го спира по пътя му към върха в тази категория, е липсата на ISA слот (който според мен все още е важен) и по-малките му възможности за издуване на процесора (в сравнение с Abit).
- MSI 649D ProAR - Отново MSI, този път с дъно за Pentium 3, всъщност за два P3. Двупроцесорна система може би не е лъжица за всяка уста, но е едно от малкото неща, които са възможни с Intel, а с AMD - не. Тази платка, освен че е двупроцесорна, предлага и ATA 100 RAID контролер. Изобщо дъно за маниаци.

## Най-добър процесор - AMD Athlon Thunderbird

Безспорно този процесор предлага уникални възможности - чипът лесно достига, че и подминава 1 GHz, и при равни честоти скрива шапката на всеки Intel-ски еквивалент с изключение на Pentium 4. При това е на доста изгодна цена.

**Подгласници:**

- AMD Duron - Плащате мизерна сума. Получавате процесор, който се пържи добре и е способен да засрами голяма част от Intel-ските процесори. Какво повече ви трябва.
- Intel Pentium 4 - Станалата вече легендарна марка Pentium успя да се класира в тази класация едва с четвъртата си реинкарнация. Този процесор печели наградата за новаторство, дори ако щете поради липсата на съперници в това отношение. Дали новата архитектува помага на Intel-ския флагман или се разчита на мегахерците, не може да се каже, но едно е сигурно - това е найбързият процесор на масовия пазар в момента.

## Най-добра видеокарта - ATI Radeon

Въпреки силната конкуренция тази карта спечели уважението ми с факта, че най-после се появи достоен конкурент на продуктите на NVIDIA и 3dfx (мир на праха им). При по-ниските резолюции резултатите на Radeon могат да ви разочароват, но при по-високи разделителни способности и нива на детайлност картата показва класа и оставя голяма част от конкуренцията зад гърба си.

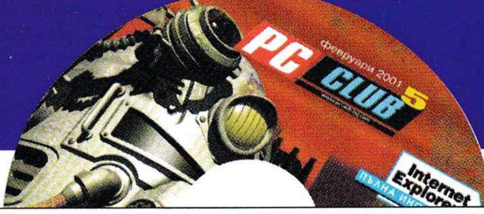
**Подгласници:**

- NVIDIA GeForce 2 MX - Този чип спечели сърцата на много геймъри по света със своята отлична производителност при по-ниски резолюции и с ниската си цена.
- NVIDIA GeForce 2 GTS Ultra - Шампионът по бързина. Без конкуренция в това отношение.

Каква изненада, а? Въпреки че някои ще възроптаят срещу високата за нашите стандарти цена, на фона на възможностите на платката тя остава на заден план. Отличен звук за всякакви ситуации - от гледане на филм, до играене на игри и слушане на музика, два стерео канала, изход за цифрови 5+1 колонки и всичко това подсигурено с гаранцията за качество, която представлява марката Creative. Тъй като Aureal вече ги няма, а техният чип Vortex беше единствената сериозна конкуренция на Live!, мисля да не посочвам подгласници в тази категория. В крайна сметка, ако нямате претенции за добър звук, всяка карта би ви свършила работа.

Най-добър избор в категории като харддиск и памети се прави трудно поради голямото разнообразие, което няма начин да бъде отразено на едната страничка, отредена ми за тази статия. Иначе мои фаворити са съответно IBM при дисковете и каквато и да е маркова PC133 памет (например модулите на Kingston). Най-добър монитор е трудно да се посочи поради вариращите мнения за различните монитори, пък и при тях също има прекалено голямо разнообразие. Все пак не съм чувал някой да се оплаче от монитор на Sony. Няма да описвам цялата машина до винтчетата на кутията, но при сглобяването на качествена такава (която да не струва милиони), повечето от посочените компоненти биха намерили място в топ-листата на всеки купувач.

# CD CLUB



## ИГРИ

| | |
|---|---|
| Aspirin Protectors | Пълна игра |
| Doom 3D Accelerated | 3D-ускорена версия на Doom! На диска е включена shareware версията на Doom 1. Можете да я смените с пълната версия на Doom 1 или 2 като ги инсталирате в директорията. |
| G-Sector | 3D-екшън. Пълна игра |
| B-17 Flying Fortress | Класически самолетен симулатор на Microprose |
| Horrum | Игра от нашия читател Mordred |
| Jetboat Superchamps 2 | Състезания с моторници. Виж стр.41 |
| Laser Age Gold | Аркаден екшън. Пълна игра |
| Micro Flight | Самолетен симулатор. |
| Radio Control Simulator | Състезания с радиоуправляеми самолетчета. |
| RoboCrush 2.0 | Логически загадки от типа на Tetris. Пълна игра |
| Rune Goodies | Нови multiplayer карти за Rune |
| Starshatter | Космически екшън |
| Three Kingdoms | Стратегия |
| Unreal Tournament Goodies | Съдържа Bonus Pack 4 за UT, новия MOD JailBreak, Duke Nukem Voice Pack и конверсия на първото ниво на Duke Nukem 3D за UT |
| ONI | Нов екшън на Bungie. Виж стр.26 |
| Fallout Tactics | Стратегия в света на Fallout |
| 3D Asteroid Patrol | Космически аркаден екшън. Пълна игра |
| RuneSword | RPG. Пълна игра |
| Quake III: Alliance 2 | MOD за Quake III. |
| Alliance 2 to 2.1 | Patch за Alliance до версия 2.1 |
| Q3 Update 1.27h | Най-новият patch за Quake III |

## ПРОГРАМИ

| | |
|---|---|
| AVX Pro Anti Virus Software | Безплатна антивирусна програма. |
| Creative PlayCenter 2.1 | Най-новата версия на PlayCenter. Задължителна програма за собствениците на SoundBlaster Live! Виж стр.57 |
| Download Accelerator Plus | Безплатна програма за теглене на файлове от Интернет |
| Gozilla 3.92 | ...и още една програма, която прави същото :-) |
| Hacker | Програма за редактиране на Windows Registry |
| Internet Explorer 5.5 | Пълна инсталация на IE5.5 |
| Mirc 5.82 | Нова версия на легендарната програма за чат |
| PS 2 Plus | Програма за overclock на PS2 портове. Виж стр.62 |
| WinAmp 2.71 | Последна версия на популярния mp3-плейър |
| Opera 5 | Най-новата версия на Opera |
| DirectX 8 | Последна версия |

## ГАЛЕРИЯ

| | |
|---|---|
| Клип за Oni | |
| Black & White Dancing Bear for WinAMP | Plug-In за WinAMP с мечката от B&W |
| Duke Nukem 3 Theme | Заглавната музика от Duke Nukem 3D в нова версия |
| Final Fantasy Screensaver | Screensaver за филма по Final Fantasy |
| Lo Wang's Rap from Shadow Warrior | Едно много специално парче на Lo Wang от Shadow Warrior. |
| PC Club Wallpapers | Колекция от фонове за вашия desktop от PC Club |

## РЕКЛАМНА ТАРИФА

**PC CLUB**
www.pcclub-bg.com
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

| | |
|---|---|
| 1/25 страница | **45 лв.** |
| 1/15 страница | **60 лв.** |
| 1/12 страница | **80 лв.** |
| 1/6 страница | **140 лв.** |
| 1/4 страница | **160 лв.** |
| 1/3 страница | **200 лв.** |
| 1/1 страница | **500 лв.** |
| 2-ра и трета корица | **800 лв.** |
| 4-та корица | **1000 лв.** |

### РЕКЛАМА НА ДИСКА НА СПИСАНИЕ PC CLUB

| | |
|---|---|
| За публикуване на рекламни програми | **$10 на MB** |
| Рекламни представяния | **по договаряне** |

### ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕКЛАМА НА www.pcclub-bg.com

| | |
|---|---|
| за бутон | **$10 на ден** |
| за банер | **$15 на ден** |

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216
e-mail: reklama@monitor.bg,
pcclub@pcclub-bg.com

## Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

**Каталожен номер**

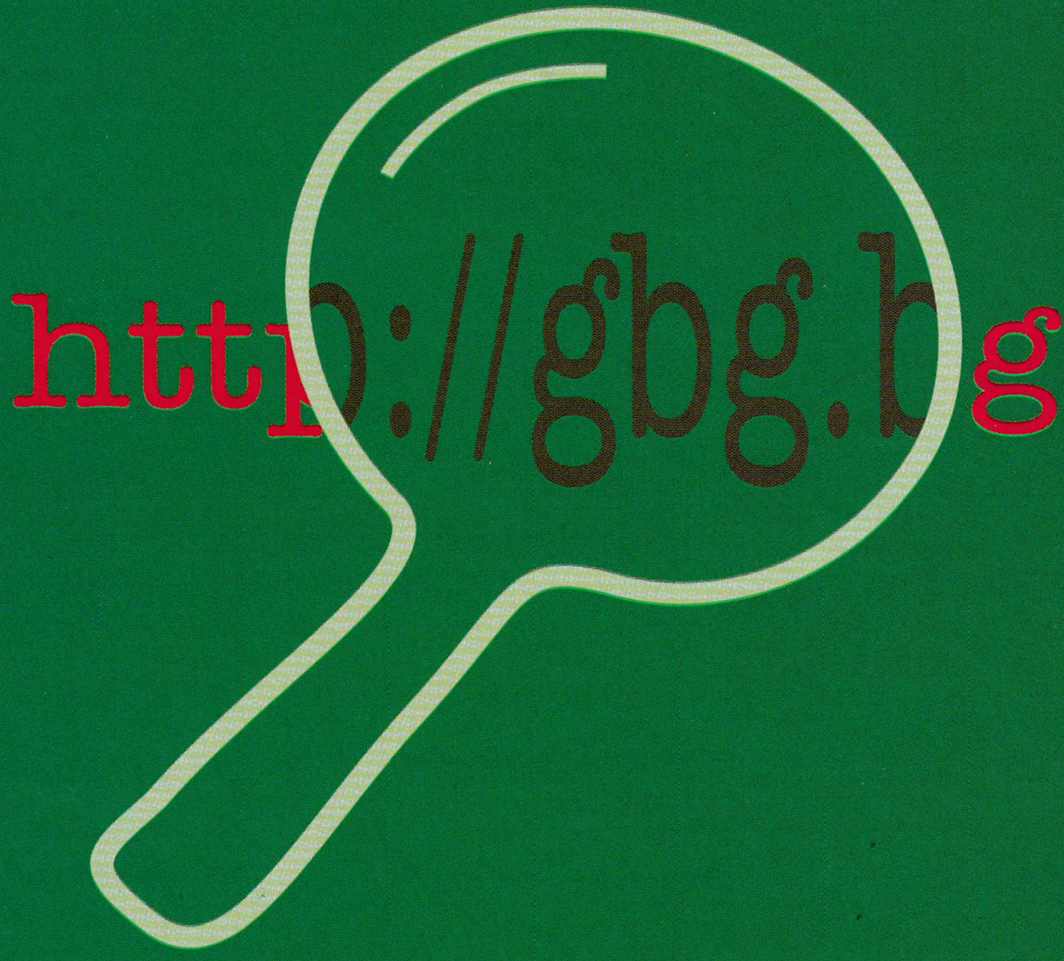
| | |
|---|---|
| **1577** за PC Club без диск | 6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година |
| **1578** за PC Club с диск. | 12 лв. за 3 месеца, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година |

Пропуснали сте някой брой на PC Club? Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. **Тел.02/9602241, 02/9602226**

## ОЧАКВАЙТЕ МАРТЕНСКИЯ БРОЙ НА PC CLUB

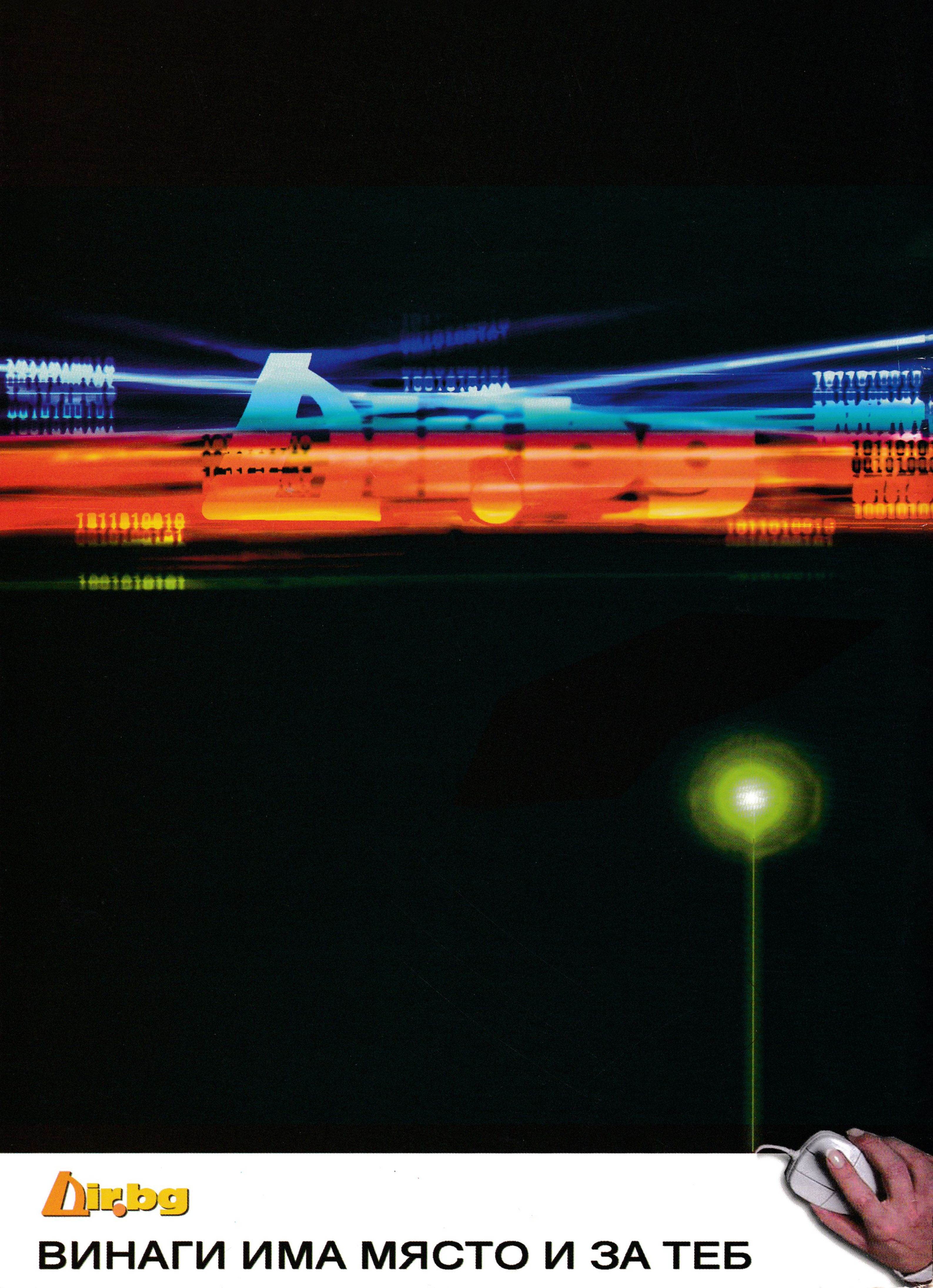
www.pcclub-bg.com

- В него ще намерите всичко за дългоочакваната суперстратегия на BlueByte **Settlers 4,** подробна информация за новия first person shooter на EA **Clive Barker's Undying,** който трябва да постави нови графични стандарти, expansion-а на **Icewind Dale.** Ще направим всичко възможно да си осигурим и версия на **Severance: Blade of Darkness.** Както обикновено на диска ще имаме пълни игри, най-новите **MOD-ове за Quake III и UT** и други забавни неща. Всичко това, заедно с още изненади, ще се появи на пазара около 20 февруари.



ГЮВЕЧ

всичко българско накуп


Dir.bg
ВИНАГИ ИМА МЯСТО И ЗА ТЕБ